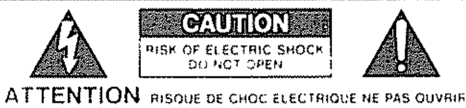


EXPANDABLE SYNTHESIZER



Mode d'emploi





CAUTION TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT REMOVE COVER (OR BACK).
NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE.
REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



Le symbole de l'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à prévenir l'utilisateur de la présence d'une tension électrique dangereuse, non isolée, à l'intérieur de l'unité, suffisante pour créer un risque de choc électrique à un individu.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à prévenir l'utilisateur de la présence dans le mode d'emploi d'instructions importantes pour l'utilisation et l'entretien de cette unité.

INSTRUCTIONS CONCERNANT LE RISQUE D'INCENDIE, DE CHOC ÉLECTRIQUE OU DE BLESSURE

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

ATTENTION– Lors de l'utilisation de produits électriques, certaines précautions doivent être observées, comprenant les suivantes:

1. Lisez toutes ces instructions avant d'utiliser cet appareil.
2. N'utilisez pas ce produit près d'eau – par exemple près d'une baignoire, d'une douche, d'un évier, sur un sol humide ou près d'une piscine ou similaire.
3. Ce produit ne doit être utilisé qu'avec un support recommandé par le fabricant.
4. Ce produit, seul ou associé à un amplificateur et un casque ou des haut-parleurs peut générer des niveaux sonores risquant de créer une perte auditive permanente. Ne l'utilisez pas avec un niveau de volume trop élevé ou inconfortable durant une longue période. Si vous ressentez une perte d'audition ou si vous entendez des bruits anormaux, consultez un spécialiste de l'audition.
5. Ce produit doit être placé de telle façon que sa position n'empêche pas sa propre ventilation.
6. Ce produit doit être tenu à l'écart de sources de chaleur telles que radiateurs ou autres produits générant de la chaleur.
7. Evitez d'utiliser ce produit dans un environnement poussiéreux.
8. Ce produit ne doit être connecté qu'à une alimentation répondant au type décrit dans ce mode d'emploi ou inscrit sur l'appareil lui-même.
9. Le cordon d'alimentation secteur de ce produit doit être déconnecté de la prise murale si l'appareil n'est pas utilisé durant une longue période.
10. Ne marchez pas sur le cordon d'alimentation.
11. Ne tirez pas sur le cordon d'alimentation mais saisissez la prise.
12. Lors de la connexion avec d'autres instruments, la procédure décrite dans le mode d'emploi doit être suivie.
13. Veillez à ce qu'aucun objet ou liquide ne pénètre dans l'unité par ses ouvertures.
14. Ce produit doit être examiné par un personnel de maintenance qualifié quand :
    - A. Le cordon d'alimentation ou sa prise ont été endommagés; ou
    - B. Un objet ou du liquide ont pénétré dans le produit; ou
    - C. Le produit a été exposé à la pluie; ou
    - D. Le produit ne semble pas correctement fonctionner ou manifeste une baisse de qualité; ou
    - E. Le produit est tombé ou son boîtier a été endommagé.
15. N'essayez pas d'intervenir sur ce produit au delà des instructions données pour l'entretien par l'utilisateur. Toute autre intervention doit être effectuée par un personnel qualifié.

Pour le Canada

ATTENTION: POUR EVITER LES CHOCS ELECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU'AU FOND


Roland JV-90
EXPANDABLE SYNTHESIZER

INTRODUCTION

Merci pour votre choix du synthétiseur évolutif JV-90 Roland. Le JV-90 vous permet de créer une grande variété de textures sonores en manipulant de façon numérique les sons intégrés de haute qualité. En installant une carte d'extension de voix optionnelle, vous pouvez augmenter le nombre de sons disponibles et la polyphonie maximale de l'instrument. Lorsqu'il a ainsi évolué, le JV-90 est un instrument polyvalent pouvant servir au jeu en direct, aux enregistrements en studio ainsi qu'en informatique musicale.

Pour tirer pleinement parti des fonctions du JV-90, veuillez prendre le temps de lire ce mode d'emploi dans sa totalité.

CONCEPT

● Plusieurs modes de jeu

Le mode de jeu de Patch (page 26) vous permet de piloter différents sons en temps réel et le mode de jeu de Performance (page 31) vous permet de spntanément piloter 8 Parties et canaux MIDI. De plus, un certain nombre de modes de clavier peuvent améliorer toute interprétation.

● Evolutivité de la polyphonie

Si une carte d'extension de voix optionnelle est installée, 28 voix et nouveaux sons (Parties) sont ajoutés aux 28 voix déjà produite par le JV-90 (page 102)

● Une sélection de nombreuses formes d'onde

Non seulement vous trouverez les formes d'onde de base (dents de scie, carrées, ondes pulsées, etc.) mais également une grande variété de formes d'onde inhabituelles (page 55). En modifiant ces formes d'onde avec la FXM (modulation de fréquence en croix) (page 55), même les sonorités les plus sophistiquées peuvent être obtenues. Et en utilisant des cartes PCM optionnelles ou des cartes d'extension d'onde (page 55), de nouvelles formes d'onde peuvent être ajoutées.

● Commande des paramètres en temps réel

Les curseurs et les pédales optionnelles du JV-90 peuvent servir à changer en temps réel les paramètres de l'instrument.

● Clavier sensible à la dynamique et à l'aftertouch

Les 76 touches du clavier du JV-90 sont sensibles à la dynamique (page 62) et à l'aftertouch (page 54); deux fonctions qui mettent en valeur toute interprétation.

REMARQUES IMPORTANTES

[Alimentation]

● Avant de connecter cet appareil à d'autres appareils, éteignez-les tous; cela préviendra dommages et mauvais fonctionnements.

● N'utilisez pas pour cette unité un circuit d'alimentation servant déjà à d'autres appareils générateurs de parasites tels qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière par exemple.

[Emplacement]

● Utiliser cet appareil près d'amplificateur de puissance (ou d'autres équipements contenant de gros transformateurs) peut induire des parasites.

● Cet appareil peut interférer avec la réception de radio et de télévision. Ne l'utilisez pas à proximité de tels récepteurs.

● N'exposez pas cet instrument à des températures extrêmes et ne l'installez pas près d'appareils irradiant de la chaleur. L'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé peut déformer ou décolorer l'unité.

[Maintenance]

● Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent léger et non abrasif. Ensuite, veillez à essuyer l'unité soigneusement avec un chiffon sec et doux.

● N'utilisez jamais d'essence, diluant, alcool ou solvant d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

[Précautions additionnelles]

● Protégez l'unité des chocs violents.

● Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.

● Un peu de chaleur émanera de l'instrument durant son fonctionnement normal.

● Avant d'utiliser l'instrument dans un pays étranger, contactez un service de maintenance qualifié.

● Un peu de bruit peut être émis par l'afficheur durant le fonctionnement normal.

[Sauvegarde de la mémoire]

● Cet instrument contient une pile qui permet le maintien des données en mémoire de l'unité lorsque cette dernière est hors tension. La durée estimée de cette pile est de 5 ans ou plus. Toutefois, pour éviter la perte de données de la mémoire, il est fortement recommandé de changer cette pile tous les 5 ans. Sachez que la durée de vie de la pile dépend de son environnement physique et plus particulièrement de la température. Quand il est temps de changer cette pile, contactez un service de maintenance qualifié.

● Quand la pile devient faible, le message suivant apparaît dans l'écran : "Internal Battery Low". Veuillez changer la pile dès que possible pour éviter la perte des données de la mémoire.

● Veuillez retenir que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu; quand l'instrument est envoyé en réparation ou lorsque par malchance un mauvais fonctionnement se produit. Les données importantes doivent donc être stockées sur une carte RAM ou écrites sur papier (si possible). Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté pour éviter la perte de données. Toutefois dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit concernant la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il ne puisse être possible de restaurer les données.

A propos de ce mode d'emploi

Les noms de paramètre sont souvent abrégés dans l'afficheur de l'instrument. Par exemple, le mode de clavier ou "Key Mode" est abrégé en "Mode", et la vitesse du chorus ou Chorus Rate est abrégée en "ChoRate". Le nom complet du paramètre ou sa version francisée seront utilisés dans ce manuel pour éviter toute confusion.

Si une valeur de paramètre est une variable continue, elle sera indiquée comme réglable de 0—127. Si, à l'opposé, la valeur du paramètre se sélectionne parmi un choix de valeurs distinctes, les étapes seront indiquées comme -100/-50/0/50/100 (par exemple).

Les boutons de la façade sont indiqués entre crochets ([ ]), comme [CHORUS].

A propos des écrans

Lorsque cela est possible, nous utiliserons les écrans d'affichage réels pour les explications, gardez toutefois à l'esprit que les écrans de votre JV-90 peuvent varier légèrement en fonction des réglages de l'instrument.

SOMMAIRE

Chapitre 1 : Prise en mains

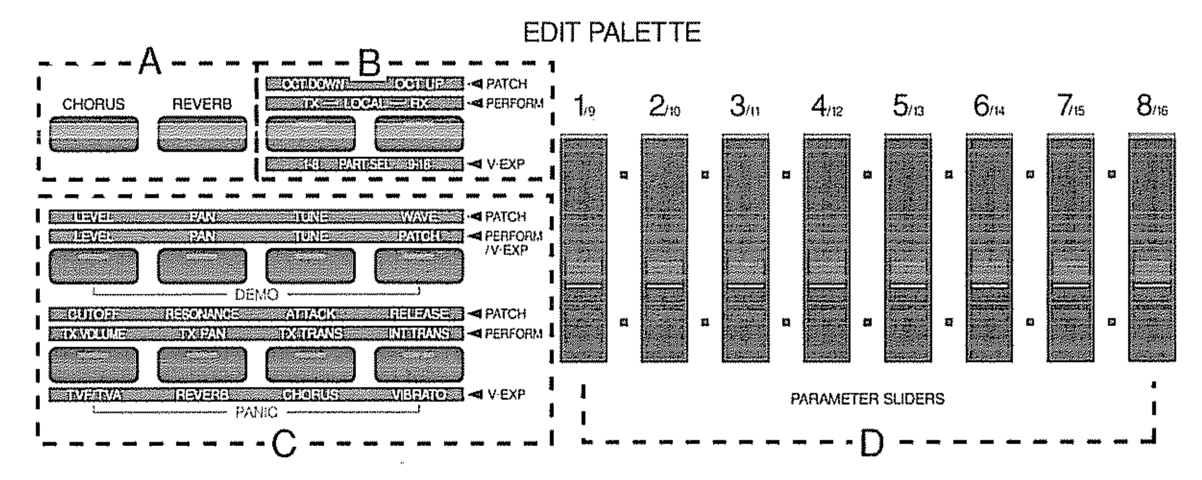
Chapitre 2: Jeu et édition en temps réel – mode de jeu

Chapitre 3: Détail des procédures d'édition

Chapitre 4 : Emploi d'une carte d'extension de voix

Chapitre 5: REFERENCE

DESCRIPTION EXTERNE



Les boutons de la façade du JV-90 fonctionnent différemment selon le mode (Patch/Performance/Rythmique/Extension) actuellement sélectionné. Par conséquent, sachez toujours dans quel mode vous vous trouvez avant d'utiliser les boutons (voir les boutons de mode G).

■ Face avant

EDIT PALETTE

A. Bouton Chorus, bouton Reverb

Ces boutons activent/désactivent les effets numériques.

B. Bouton TX, bouton RX; boutons d'octave; boutons de sélection de Partie :

Mode Patch : Ces boutons transposent d'une octave vers le haut ou le bas les sons joués au clavier.

Mode Performance : Ces boutons déterminent comment fonctionnent les boutons commutateurs de Partie (F). Vous pouvez transmettre ou recevoir des données MIDI et régler On ou Off le paramètre Local (voir page 32).

Mode d'extension de voix : Ces boutons sélectionnent les Parties 1 – 8 ou 9 – 16 (voir page 106).

C. Boutons d'édition dédiés

En mode de jeu, de Patch ou de Performance, ou en mode d'extension de voix, ces boutons servent à sélectionner le paramètre à éditer et à l'assigner à un curseur. Le paramètre sélectionné peut alors être édité par déplacement du curseur.

D. Curseur de paramètre

A l'aide de ces curseurs, vous pouvez faire changer de façon continue la valeur du paramètre actuellement sélectionné lors de l'édition d'un son ou du contrôle d'un appareil MIDI externe. Si vous déplacez le curseur en tenant enfoncé [ENTER] (J), le curseur bougera sans que ne change la valeur.

E. LCD (Afficheur à cristaux liquides)

L'afficheur donne le son, la forme d'onde, le nom ou la valeur du paramètre actuellement sélectionné, etc.

F.

Tone Switches 1 - 4

En mode de jeu ou en édition de Patch, vous pouvez activer/désactiver indépendamment les Tones grâce à leur bouton spécifique. Quand un Tone est activé, son indicateur est allumé.

Tone Select Switches 1 - 4

En mode d'édition de Patch, vous pouvez sélectionner le Tone à éditer à l'aide de ces boutons.

Commutateurs de Partie 1 - 8

En mode de jeu ou d'édition de Performance, vous pouvez activer/désactiver des Parties spécifiques ou déterminer si celles-ci transmettront/recevront ou non les messages MIDI. Ces boutons fonctionnent différemment selon les réglages (voir page 32).

MODE

G. Boutons de mode

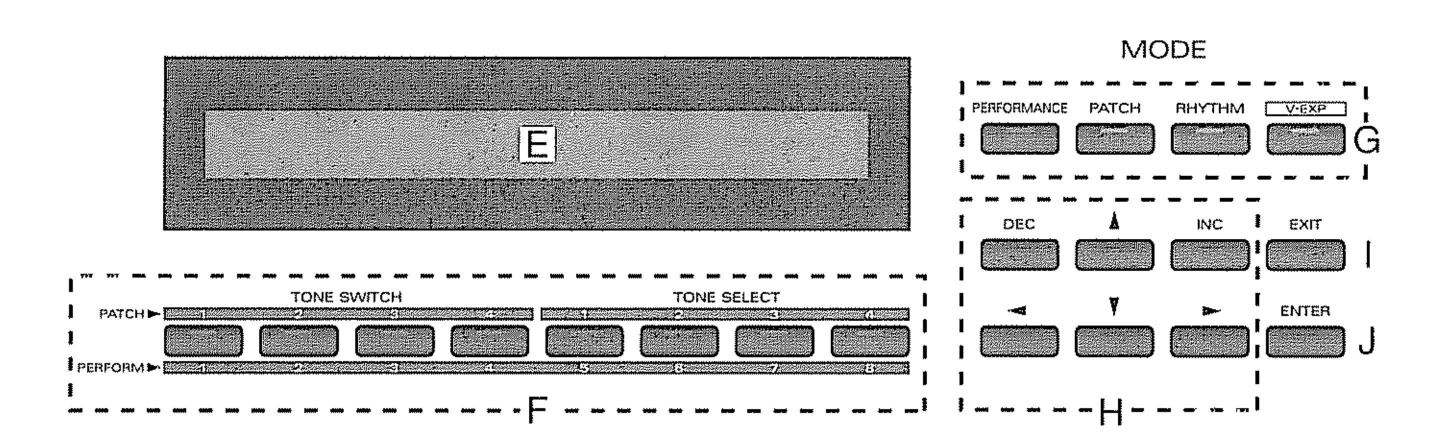
Ces boutons servent à sélectionner les modes suivants :

Mode Patch : Ce mode vous permet d'écouter ou d'éditer des sons (voir page 26)

Mode Performance : Ce mode vous permet de jouer plusieurs sons simultanément et par conséquent peut être choisi en informatique musicale (voir page 31)

Mode rythmique : Ce mode vous permet de jouer de sonorités de percussion (voir page 37)

Mode d'extension de voix : Ce mode doit être utilisé pour faire jouer ou éditer les sons de la carte d'extension de voix optionnelle. Les paramètres d'un module de sons GS Roland (connecté en MIDI) peuvent également être édités sur l'écran du JV-90 dans ce mode (voir page 106)



H.

Boutons INC/DEC

Avec ces boutons, vous pouvez changer la valeur du paramètre actuellement sélectionné. Presser [DEC] diminue la valeur, tandis que presser [INC] l'augmente. Si vous pressez et tenez enfoncé [DEC], la valeur change de façon continue. Si vous pressez [INC] tout en maintenant enfoncé [DEC], la valeur change plus rapidement.

Boutons de Page ([▲]/[▼])

Utilisez ces boutons pour changer les pages d'affichage.

Boutons curseur ([◄]/[►])

Utilisez ces boutons pour déplacer le curseur dans l'écran ou sélectionner une commande.

I. Bouton EXIT

Pressez ce bouton pour annuler une procédure avant qu'elle ne soit terminée. Presser le bouton vous ramènera à l'affichage précédent.

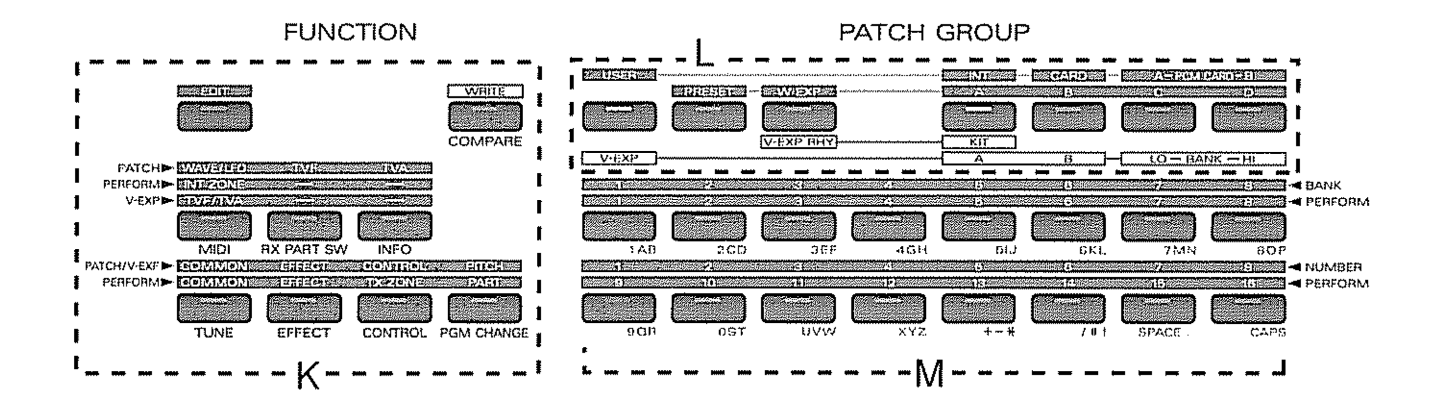
J. Bouton ENTER

Pressez ce bouton pour exécuter la commande ou fonction sélectionnée.

FONCTION

K. Bouton de fonction

Utilisez ces boutons pour sélectionner une fonction ou un paramètre. Le paramètre affiché à l'écran dépendra du mode sélectionné.



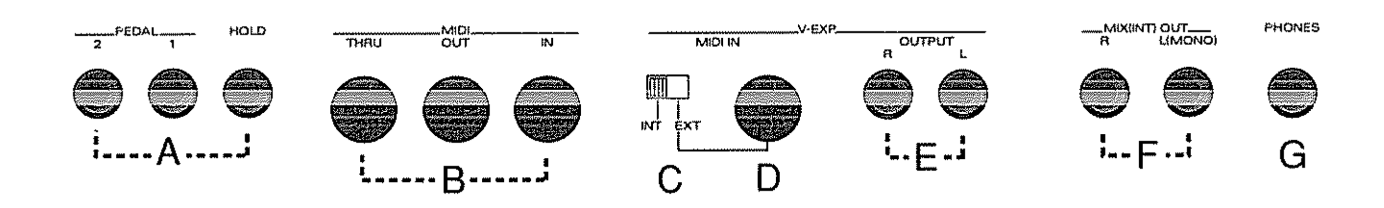
PATCH GROUP

L. Boutons de groupe de Patches

Vous pouvez utiliser ces boutons avec les boutons de banque et de numéro (M) pour sélectionner un son. Le groupe sonore qui peut être appelé avec le bouton de groupe de Patches dépend du mode sélectionné.

M. Boutons Banques/Numéros (BANK/NUMBER)

Utilisez ces boutons pour sélectionner un son ou nommer une Performance ou un Patch.



Face arrière

A.

Prises pour pédale 1 et 2

Connectez une pédale commutateur optionnelle (par exemple FS-1, DP-2) ou une pédale d'expression (EV-5 ou EV-10) à ces prises. En assignant une fonction spécifique à la pédale connectée, vous pouvez faire tenir un son ou modifier son timbre, etc. (voir page 54).

Prise pour pédale de sustain (Hold)

Connectez une pédale commutateur optionnelle (par exemple FS-1, DP-2) à cette prise et vous pouvez l'utiliser comme pédale de sustain (voir page 54).

B. Prises MIDI (IN/OUT/THRU)

Ces prises permettent d'établir des connexions MIDI avec des appareils externes (voiree page 42).

C. Sélecteur V-EXP MIDI IN (INT/EXT)

Lorsque vous utilisez la prise MIDI IN de l'extension de voix (V-EXP), réglez ce commutateur sur EXT. Vous ne pouvez alors plus faire jouer les sons de la carte d'extension de voix (optionnelle) depuis le clavier du JV-90. Normalement, ce commutateur doit être réglé sur INT (voir page 104).

D. Prise V-EXP MIDI IN

Utilisez cette prise pour faire jouer les sons de la carte d'extension de voix (optionnelle) par le MIDI. Quand la prise V-EXP MIDI IN est utilisée, vérifiez que le sélecteur V-EXP MIDI IN est bien sur EXT (voir page 104).

E. Prise de sortie V-EXP (V-EXP OUTPUT)

Le son de la carte d'extension de voix (optionnelle) est produit par cette prise. Lorsqu'il n'y a pas de carte d'extension de voix connectée à cette prise, aucun son n'y est produit.

F. Prises de sortie (MIX(INT) OUT)

Au travers de ces prises, les sons sont produits à destination d'un amplificateur ou d'une table de mixage. Quand la prise V-EXP OUTPUT n'est pas utilisée, le son du JV-90 et celui de la carte d'extension de voix (optionnelle) sont mélangés et produits par la prise MIX (INT) OUT.

G. Prise pour écouteurs

Connectez des écouteurs à cette prise (RH-20/80/120 Roland (optionnels)). Même lorsque les écouteurs sont utilisés, les signaux audio sont toujours produits par les prises de sortie OUTPUT.

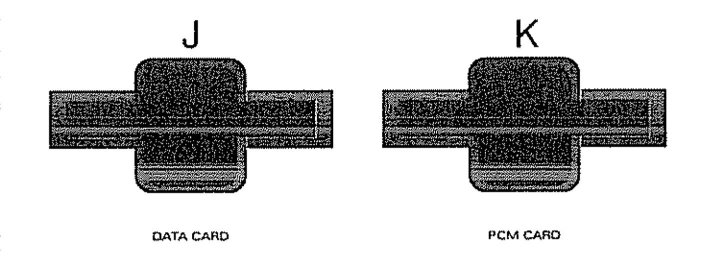


H. Commutateur d'alimentation

Cela allume et éteint le JV-90.

I. Prise d'alimentation

Connectez le câble d'alimentation à cette prise.
Les versions de ce produit destinées à être utilisées en 117 V n'ont pas ce type de prise. Ils sont à la place dotés d'un cordon d'alimentation fixé de façon permanente dans l'appareil.



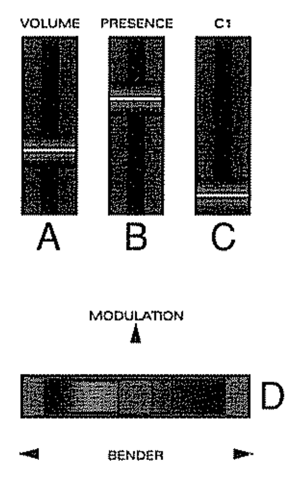
J. fente DATA card

Insérez une carte de données optionnelle (par exemple M-256E) dans cette fente.

K. Fente PCM Card

Insérez une carte PCM optionnelle (série SO-PCM1) dans cette fente

■ Sur le côté



A. Curseur de volume général

Ce curseur commande le volume général du JV-90. Quand la carte d'extension de voix (optionnelle) est utilisée, le volume du son produit par les prises V-EXP OUTPUT (L/R) n'est pas piloté par ce curseur.

B. Commande de présence

Cela commande la "brillance" générale du son. Monter le curseur rend le son plus brillant. Quand la carte d'extension de voix (optionnelle) est utilisée, le son produit par les prises V-EXP OUTPUT (L/R) n'est pas affecté par cette commande.

C. Curseur C1

Vous pouvez assigner différents paramètres ou fonctions à ce curseur et changer la façon dont le module de sons interne répondra à son action (voir page 41).

D. Levier Bender/Modulation

Avec ce levier, vous pouvez obtenir des effets de Pitch Bend ou de vibrato en temps réel.

Chapitre 1

Prise en mains

1. Pour jouer tout de suite

Configuration

Source sonore MIDI

Clavier MIDI

Séquenceur MIDI

* Pédales commutateurs ou pédales d'expression peuvent indifféremment être connectées aux prises 1 et 2

Câble de connexion
(option : PJ-1M etc.)

Ecouteurs stéréo
(RH-20, RH-80, RH-120, etc.)

Pédale commutateur
(FS-1, DP-2, etc.)

Pédale commutateur
(FS-1, DP-2, etc.)

Pédale d'expression
(EV-5, etc.)

Vers les prises AUX, LINE IN

Ampli stéréo

Chaîne stéréo, lecteur radio-cassette, etc.

Connectez la prise MIX (INT) OUT de la face arrière du JV-90 à un système amplificateur/haut-parleur (chaîne stéréo). Vous pouvez aussi connecter des écouteurs stéréo à la prise PHONES.

Pour obtenir les meilleurs résultats, utilisez si possible une sortie stéréo. Pour cela, connectez deux câbles (L et R) à l'amplificateur. Pour une utilisation Mono, n'utilisez que la prise L (MONO) du JV-90.

* Vous pouvez utiliser la prise V-EXP OUTPUT en face arrière du JV-90 quand une carte d'extension (optionnelle) est installée.

Si vous connectez une pédale commutateur ou une pédale d'expression à la prise HOLD ou PEDAL à l'arrière de l'appareil, vous pouvez fairez tenir les sons ou piloter timbre et volume au pied.

* Vous pouvez connecter une pédale commutateur (de type contact) et une pédale d'expression (de type volume) aux prises HOLD et PEDAL simultanément
  Veillez à bien connecter la pédale de type commutateur à la prise HOLD

Mise sous/hors tension

Allumage du JV-90

1. Contrôlez les points suivants avant d'allumer le JV-90
   Les unités externes (telles que l'amplificateur) doivent être correctement connectées.
   Le volume du JV-90 et de l'amplificateur doivent être au minimum.

2. Allumez le JV-90.
   L'écran du JV-90 répond par :

3. Allumez l'amplificateur et montez le volume à un niveau approprié

4. Montez le volume du JV-90 avec la molette VOLUME tout en jouant au clavier. Puis pressez les boutons [PRESET] et de numéro (NUMBER) dans PATCH GROUP (groupe de Patches) pour vérifier que la fonction de sélection de Patch fonctionne correctement.

* Le JV-90 est doté d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) après la mise sous tension est nécessaire avant que l'appareil puisse fonctionner correctement.
* Prenez garde lorsque vous augmentez les niveaux de volume. Des niveaux excessifs peuvent endommager votre équipement et même votre audition !

Extinction du JV-90

1. Contrôlez les points suivants avant d'éteindre le JV-90.
   Le volume du JV-90 et de l'amplificateur doivent être au minimum.

* Eteindre l'instrument efface instantanément tous les sons que vous avez créés. Pour conserver ces données, sauvegardez-les en mémoire comme indiqué en page 88.

2. Eteignez le JV-90.

■ Reproduction des morceaux de démonstration

1. Pressez [PATCH] en tenant enfoncé [LEVEL] dans la palette d'édition (EDIT PALETTE) pour sélectionner le mode de démonstration.

2. Pressez [ENTER] et le JV-90 commence la reproduction des morceaux de démonstration. Pour stopper le jeu, pressez [EXIT].

N°	Titre	Nom du morceau	Compositeur /Copyright
1	Eldiablo W/EX	1.Eldiablo	Mitsuru Sakaue © 1993, Roland Corporation
2	Ada's Raveola	2.Ada's Raveola	Adrian Scott © 1993, Adrian Scott
3	JV Demo	3.JV Demo	Marvin Sanders © 1993, Marvster Music

3. Pour quitter le mode de démonstration et retourner en mode normal, pressez [EXIT] alors qu'aucun morceau ne joue.

* Quand le JV-90 est en mode de démonstration, le clavier et les boutons de façade ne fonctionnent pas

* Aucune donnée de jeu correspondant aux morceaux de démonstration n'est émise durant la reproduction de ces derniers.

● Biographie des compositeurs

Mitsuru Sakaue

Mitsuru Sakaue a commencé la composition et les arrangements pour des publicités et vidéos alors qu'il était encore à l'école. Son travail en studio lui a forgé une solide réputation. Actuellement, il produit des musiques de publicité et des jingles pour stations FM.

Adrian Scott

Adrian Scott est un ancien membre (voix et claviers) du populaire groupe australien "Air Supply". Poursuivant depuis une carrière solo, il a gagné le "Silver Prize" au "World Song Festival Tokyo '84". Actuellement, il produit des musiques de publicités et de films. De plus, comme musicien, il s'est produit avec de nombreux musiciens australiens célèbres, notamment John Farnham et Kylie Minogue. Il vit à Melbourne, Australie.

Marvin Sanders

Marvin Sanders est un compositeur très demandé à Los Angeles et dont le travail peut être apprécié sur des projets pour Toyota, Acura, Max Factor, Alpine, Thomas Brothers, Theater for Young Audiences et Michael Jackson. Il a également beaucoup travaillé avec Roland, dirigeant des séminaires et composant pour des vidéos et démonstrations d'instruments comme le SC-155 et le JV-880

■ Changer de Patch (Mode de jeu de Patch)

De nombreux Patches (sons) différents ont été programmés dans le JV-90. Chaque Patch est créé par réglage de différentes valeurs pour les différents paramètres.

1. Pressez [PATCH] dans MODE. L'indicateur s'allumera et le mode de jeu de Patch sera alors sélectionné. C'est dans ce mode que vous pourrez sélectionner les différents Patches.

2. Utilisez les boutons [PRESET], [A], [B], [C] et [D], et les boutons [1] – [8] dans PATCH GROUP pour sélectionner le Patch désiré. L'écran donne le nom du Patch sélectionné (voir le tableau des Patches en page 127).

Pour sélectionner un Patch sur une carte externe ou une carte d'extension :

Quand vous utilisez une des cartes de la série PN-JV80 Roland, insérez-la dans la fente DATA CARD et pressez [USER] et [CARD] dans PATCH GROUP (les indicateurs s'allumeront). Pressez les boutons BANK et NUMBER pour sélectionner un Patch.

Quand vous utilisez une des cartes de la série SO-PCM Roland, insérez-la dans la fente PCM CARD et pressez [USER] et [PCM CARD A] ou [PCM CARD B] (les indicateurs s'allumeront). Pressez les boutons BANK et NUMBER pour sélectionner un Patch.

Quand vous utilisez une des cartes d'extension d'ondes Roland (série SR-JV80), pressez [W-EXP], [A], [B], [C] ou [D] dans PATCH GROUP (les indicateurs s'allumeront). Pressez les boutons BANK et NUMBER pour sélectionner un Patch.

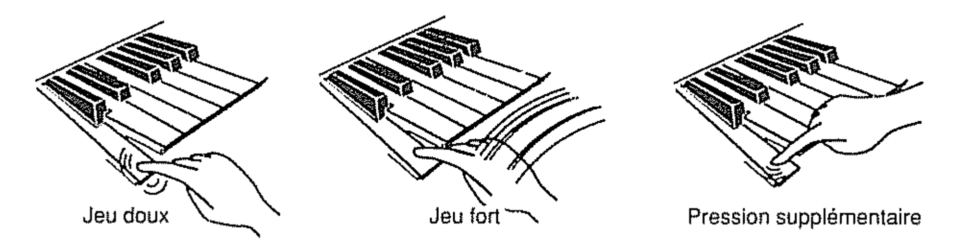
Quand vous utilisez une des cartes d'extension d'ondes Roland (VE-GS1 ou VE-JV1), pressez [V-EXP] dans MODE, [V-EXP] dans PATCH GROUP (les indicateurs s'allumeront). Pressez les boutons BANK et NUMBER pour sélectionner un Patch. Si toutefois le commutateur INT/EXT à l'arrière de l'instrument est en position EXT, aucun Patch de la carte d'extension ne peut être piloté avec le clavier du JV-90. Veuillez lire "Comment changer les sons d'une Partie" (VE-GS-1, P.106; VE-JV1, P.105) pour des détails quant à la sélection du Patch.

* Avant d'insérer une carte ou d'installer une carte d'extension, vérifiez que le JV-90 est bien éteint

■ Modification du son du JV-90

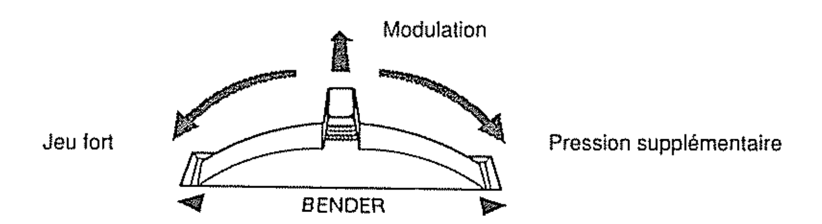
❖ Dynamique et Aftertouch

Le volume, la hauteur ou le timbre (la tonalité) d'un son peuvent être modifiés par pression sur les touches (aftertouch). Les effets d'aftertouch sont créés par application d'une pression supplémentaire sur une touche après son enfoncement (voir Aftertouch en page 54).



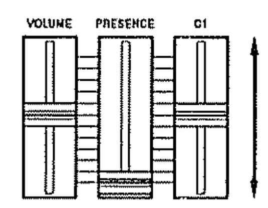
❖ Levier Bender et Modulation

Déplacer le levier vers la gauche fait baisser la hauteur du son, le déplacer vers la droite faisant monter la hauteur. Cet effet est appelé Pitch Bend. Pousser le levier vers l'avant (loin de vous) crée l'effet de modulation de hauteur (voir page 54). En inclinant le levier vers la droite ou la gauche tout en le poussant vers l'avant, vous créez simultanément des effets de Pitch Bend et de modulation.



❖ Curseur C1

En montant ou en abaissant ce curseur, vous pouvez changer le volume ou la qualityé du son. La façon dont le son change dépend des réglages de paramètres (voir page 41).



❖ Commande de présence

En déplaçant ce curseur, vous pouvez changer la brillance du son. Monter le curseur rend le son plus brillant

■ Jeu des sons rythmiques (mode de jeu rythmique)

1. Pressez [RHYTHM] dans MODE (l'indicateur s'allumera). Cela sélectionne le mode de jeu rythmique dans lequel vous pouvez jouer de différents sons de percussion. Un instrument différent est assigné à chaque touche du clavier (page 131).

* Certaines touches n'ont aucun son assigné

2. Pressez [PRESET] dans PATCH GROUP (l'indicateur s'allumera), puis sélectionnez un ensemble rythmique en pressant [A], [B], [C] ou [D]. L'assignation des sons au clavier diffère pour chaque ensemble rythmique.

■ Mélange de différents sons (mode de jeu de Performance)

En mode de jeu de Patch, vous sélectionnez et jouez un des Patches. Le mode de jeu de Performance vous permet par contre de faire jouer plusieurs Patches à la fois. Cette combinaison de Patches est appelée une Performance. De nombreuses Performances différentes sont pré-programmées dans le JV-90.

1. Pressez [PERFORMANCE] dans MODE (l'indicateur s'allumera). Cela sélectionne le mode de jeu de Performance dans lequel vous pouvez sélectionner la Performance désirée

2. Sélectionnez une Performance avec [PRESET], [A], [B], [C] ou [D] et [1] – [16] dans PATCH GROUP. L'afficheur donne le nom de la Performance sélectionnée (page 127).

3. Pressez [PRESET], [A] et [1] (les indicateurs s'allumeront) et la Performance nommée "Jazz Split" est sélectionnée. Cette Performance contient un son de basse dans la section gauche du clavier et un son de piano dans la section droite. Pour cela, elle utilise simultanément un Patch de basse et un Patch de piano. Vous pouvez même trouver des Performances dans lesquelles deux Patches sont joués simultanément quand vous enfoncez une touche.

4. Pressez [PRESET], [A] et [16] (les indicateurs s'allumeront). La Performance nommée "PopOrchestra" est sélectionnée.

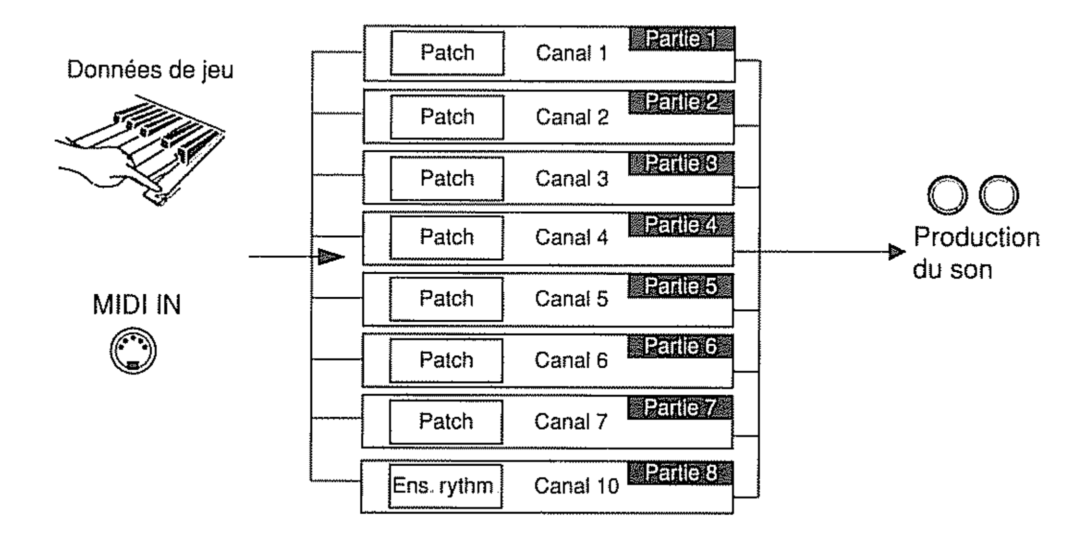
```
PERFORM  PopOrchestra:          Part Level
A16      112|127|127|117|127|127|127|127
```

5. Presser [◀]/[▶] déplace le curseur et fait changer les Patches. Vous pouvez sélectionnez 7 Patches et un ensemble rythmique.

* Le trait de soulignement clignotant est appelé "curseur"

En utilisant le MIDI (page 42), vous pouvez faire jouer automatiquement le JV-90 depuis un séquenceur ou un ordinateur. Cela peut être utile pour des orchestrations avec plusieurs sons différents.

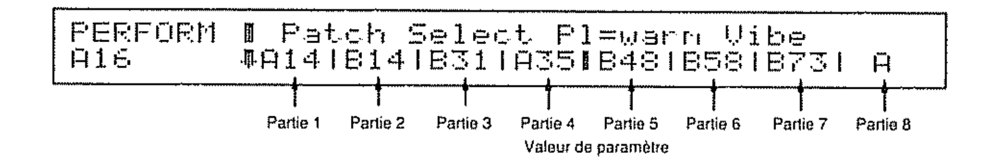
* Un séquenceur est un appareil qui enregistre et reproduit des données MIDI.



Comme indiqué dans le schéma ci-dessus, un Patch est assigné à chaque Partie de la Performance. En changeant les Patches, vous pouvez faire une orchestration complète avec le son idéal pour chaque Partie.

* En installant une carte d'extension de voix, vous pouvez augmenter le nombre de Parties disponibles (voir page 102).

6. Quand l'indicateur du bouton [LEVEL] dans EDIT PALETTE est allumé, l'écran donne le même affichage que dans l'étape 4 ci-dessus. Presser PERFORM ▶ [PATCH] dans EDIT PALETTE sélectionnera alors l'affichage suivant.



Cet écran donne les numéros et les noms des Patches assignés aux 8 Parties. Déplacez le curseur avec [◀]/[▶] pour assigner un Patch à chaque Partie.

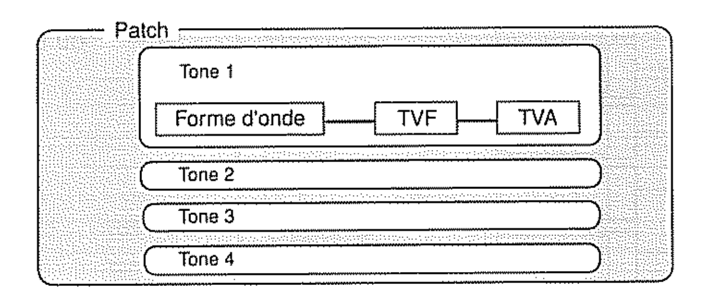
■ Utilisation des trois modes de clavier (Layer, Zone et Single)

Nous avons jusqu'à présent évoqué trois modes de jeu : jeu de Patch, jeu de Performance et jeu rythmique. Le mode de jeu de Performance comprend trois modes de clavier différents. Les deux Performances servant d'exemples en page précédente (Jazz Split et PopOrchestra) sont jouées de façons différentes. C'est dû au fait que Jazz Split est en mode Zone alors que PopOrchestra est en mode Single. Le troisième mode de clavier, Layer, permet de superposer deux Patches différents.

* Pour une explication détaillée des modes de clavier, voir page 67

■ Créer des sons originaux (EDIT PALETTE)

Un Patch est fait de différents paramètres et est constitué de plusieurs Tones. Un Patch du JV-90 peut comprendre jusqu'à 4 Tones. Un Tone est fait par modification d'une forme d'onde.



Changer les valeurs de paramètres de son d'un Patch est appelé une "édition". Ce qui suit donne une méthode d'édition simple.

1. Pressez [PATCH] dans MODE (l'indicateur s'allumera). Le mode de jeu de Patch est sélectionné.

2. Pressez [PRESET], [A], BANK ▶ [2] et NUMBER ▶ [2] (les indicateurs s'allumeront). Le Patch nommé "Stack Major" est sélectionné. Ce Patch contient 4 Tones.

3. Pressez les boutons [1] – [4] dans TONE SWITCH pour activer/désactiver les 4 Tones. Veillez à écouter chacun des Tones. Le Patch sonnera différemment selon que chaque Tone sera ou non entendu.

4. Vérifiez que l'indicateur du bouton [LEVEL] de EDIT PALETTE est allumé. Sinon, pressez [LEVEL] pour l'allumer. L'écran indiquera à cet instant le niveau de volume pour chaque Tone. En modifiant le niveau de chacun des Tones, vous pouvez contrôler leur prépondérance relative au mixage. Le mélange résultant des différents niveaux de volume affecteront le timbre obtenu avec ce Patch.

```
PATCH    ⇑Stack Major :          TVA Level
A22      ⇓     127|     96|     113|     127
```

5. Allumez les 4 indicateurs TONE SWITCH. Amenez ensuite le curseur sur le Tone désiré avec [◀]/[▶], puis changez le volume (niveau du TVA) de chaque Tone avec [DEC]/[INC]. Presser [DEC] diminue la valeur alors que presser [INC] l'augmente. Si vous tenez [DEC] enfoncé, la valeur change de façon continue. Si vous pressez [INC] en tenant [DEC] enfoncé, la valeur change plus rapidement.

6. Le volume de chaque Tone peut aussi être édité en déplaçant les curseurs (PARAMETER SLIDERS) 1, 2, 3 et 4 dans EDIT PALETTE. Si vous bougez le curseur en tenant enfoncé [ENTER], la valeur ne change pas.

7. Pressez PATCH ▶ [WAVE] dans EDIT PALETTE (l'indicateur s'allumera). L'écran indique la forme d'onde utilisée par chaque Tone. Déplacez le curseur et essayez de changer la forme d'onde avec les boutons [DEC]/[INC] ou les curseurs de paramètres (page 126).

```
PATCH    ⇑Stack Major :(Ac Piano 1   )Wave
A22      ⇓        1|       7|        9|    |
```

Presser [▼] dans cet écran sélectionnera une séquence d'affichages servant à éditer la valeur d'autres paramètres. Vous pouvez essayer différents changements de son par édition des valeurs.

8. De façon similaire, vous pouvez sélectionner un affichage de paramètre différent en pressant le bouton correspondant dans EDIT PALETTE, et en éditant la valeur. Pour une explication détaillée de la façon dont chaque paramètre affecte le son, voyez page 55.

- Les données sonores que vous aurez ainsi créées seront effacées à l'extinction de l'instrument. Pour les conserver, sauvegardez-les en mémoire avec la procédure d'écriture décrite ci-dessous.

■ Procédure d'écriture

Pour conserver un son que vous avez fait, stockez-le en mémoire comme indiqué ci-dessous.

1. Pressez [WRITE]/[COMPARE]/ dans FUNCTION.

2. Vérifiez que le curseur est sur Write et pressez [ENTER]. Si le curseur n'est pas sur Write, bougez-le avec [◀]/[▶].

3. Pressez [WRITE/COMPARE] à nouveau en jouant au clavier. Vous pouvez entendre et comparer les données qui existent à l'emplacement mémoire choisi et celles par lesquelles vous désirez les remplacer (fonction de comparaison). Ecrire les nouvelles données entrainera l'effacement automatique des plus anciennes.

4. Avec les boutons BANK et NUMBER, déterminez le numéro dans lequel devront être écrites les données. Vous pouvez également fixer le numéro avec les boutons [INC]/[DEC]. L'emplacement où sont écrites vos données s'appelle "aire programmable" (User Area) ou "banque programmable" (User Bank).

5. Pressez [ENTER]. Si l'écran répond comme ci-dessous, pressez [DEC] pour désactiver la fonction de protection de la mémoire, puis pressez [ENTER] à nouveau. Une fois encore, pressez [ENTER] et l'écran répondra par un message "Complete" (terminé) indiquant que les données ont été sauvegardées.

```
WRITE    ▮Internal▮Exclusive▮
PROTECT  ▮      ON▮      OFF▮
```

- La protection contre l'écriture est une fonction qui évite l'effacement accidentel de données importantes.

- Pour annuler l'écriture, pressez [EXIT].

■ Remarques sur la transmission MIDI (zone interne/zone de transmission)

Les paramètres de clavier du JV-90 appartiennent soit à la zone interne, soit à la zone de transmission.
Certains paramètres de ces deux zones ont les mêmes noms, aussi devez-vous prendre garde à ne pas les confondre.

Pour piloter un instrument MIDI externe depuis le clavier du JV-90, vous devez éditer les paramètres (voir page 70) dans la zone de transmission, comme par exemple régler le canal de transmission ou la tessiture transmise.

Pour contrôler le module de sons interne du JV-90 depuis son clavier, vous devez éditer les paramètres de la zone interne (voir page 73). Les paramètres de la zone interne comprennent le commutateur Local (voir page 75) qui peut être réglé indépendamment pour chaque Partie. Une Partie pour laquelle ce commutateur est sur Off ne sera pas déclenchée par le clavier du JV-90 (quand le mode de clavier (page 67) est sur Zone ou Layer). La zone interne comprend aussi une commande Local au niveau général (page 43). Même si le commutateur Local est sur On pour une Partie, cette dernière ne peut pas être jouée si le commutateur général Local n'est pas aussi sur On.

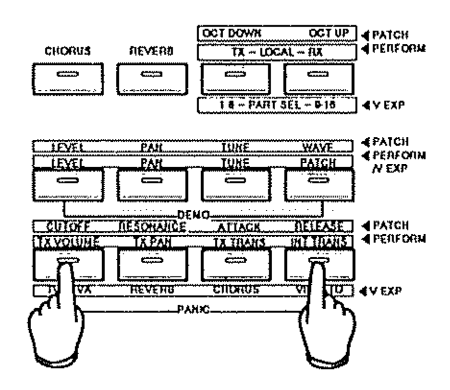
Quand le JV-90 est en mode de jeu de Patch (page 26), vous devez fixer un canal MIDI de transmission ou réception à l'aide des paramètres de Patch (voir page 42). Régler ici un canal MIDI annulera automatiquement la valeur préalablement programmée dans la Performance (page 43) ou la zone de transmission (page 72).

■ Si des notes se bloquent... (PANIC)

La procédure suivant ré-initialise la totalité du système (y compris le MIDI). Utilisez-la pour interrompre les notes "bloquées".

● Procédure

En tenant pressé [CUTOFF/TX VOLUME], pressez [RELEASE/INT TRANS].



Si vous ne pressez les boutons qu'un court instant (moins d'une seconde), la source sonore interne sera coupée et des messages de relâchement de touche et de pédale de sustain seront transmis sur chaque canal pour lesquels existaient des messages d'enfoncement de touche ou de pédale de sustain en cours. Si vous pressez les boutons plus d'une seconde, les messages suivants seront transmis sur tous les canaux.

All Note Off (relâchement des touches avec une dynamique de 127)
Pitch Bend = position centrale
Aftertouch par canal = 0
Modulation = 0
Sustain (Hold) = 10
Volume = 127

Chapitre 2

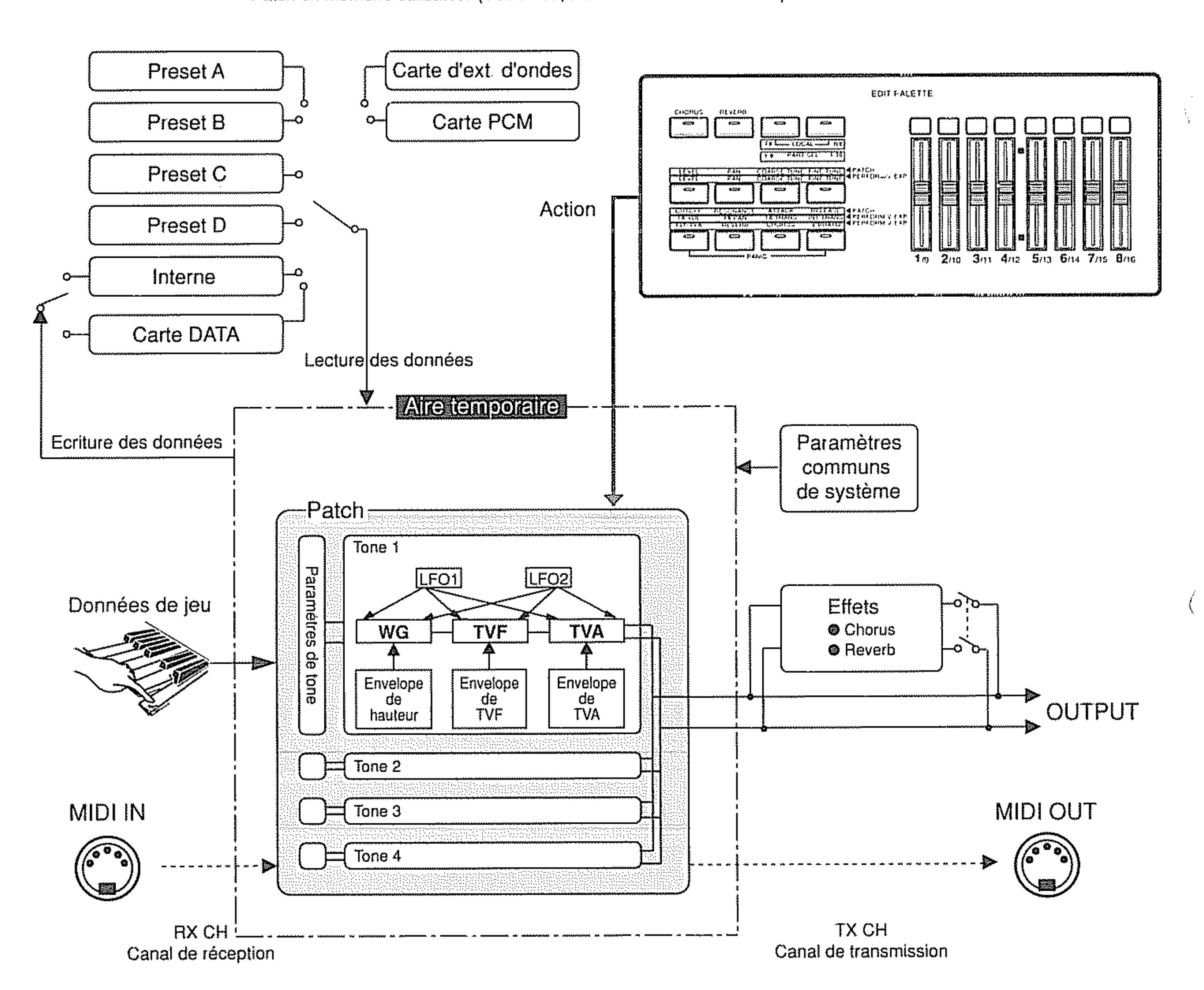
Jeu et édition en temps réel – mode de jeu

1. Mode de jeu de Patch

■ Qu'est-ce que le mode de jeu de Patch ?

Le mode de jeu de Patch est le mode dans lequel un unique Patch est appelé en aire temporaire pour y être reproduit. Un Patch peut être constitué de quatre Tones et vous pouvez utiliser les curseurs de paramètres et les boutons TONE SWITCH pour régler en temps réel chaque Tone pendant que vous jouez. En réglant les paramètres en temps réel, vous pouvez apporter de l'expressivité à votre jeu ou créer des effets impossibles avec les commandes conventionnelles. Ce mode vous permet d'obtenir une expressivité maximale avec un unique son et est parfaitement adapté au jeu de solo, etc.

* Les changements que vous faites, avec les curseurs de paramètres etc , n'affectent que les données lues dans l'aire temporaire. Les données originales de Patch en mémoire interne (ou sur une carte de données) ne changent pas. Si vous le désirez, cependant, vous pouvez stocker les réglages ainsi modifiés dans l'aire temporaire sous forme d'un Patch en mémoire utilisateur (Voir P 87, mode d'écriture ou «Write»)

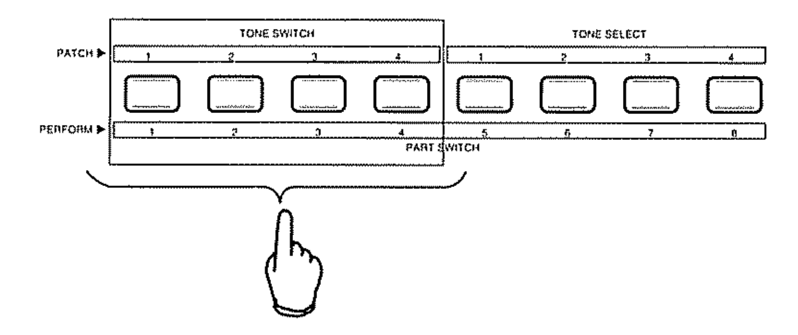


Guide de fonctionnement

Tone switch

Vous pouvez utiliser les boutons TONE SWITCH (1-4) pour activer/désactiver le son de chaque Tone. Cela est utile lorsque vous désirez n'entendre qu'un seul Tone.

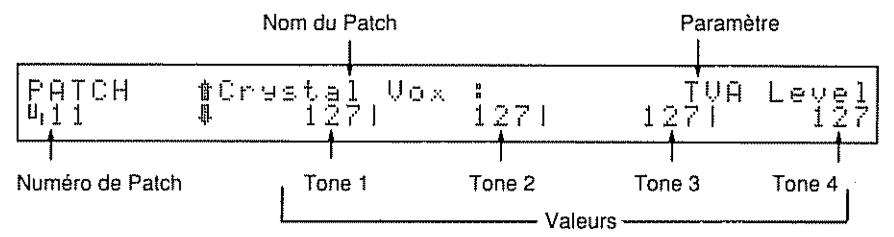
✱ L'indicateur du bouton est allumé lorsque le Tone associé à ce bouton est en service.



✱ Le réglage ON/OFF que vous faites pour chaque Tone à l'aide des boutons TONE SWITCH (1-4) est stocké avec les réglages de Patch lorsque vous utilisez la procédure d'écriture (Write, P. 87).

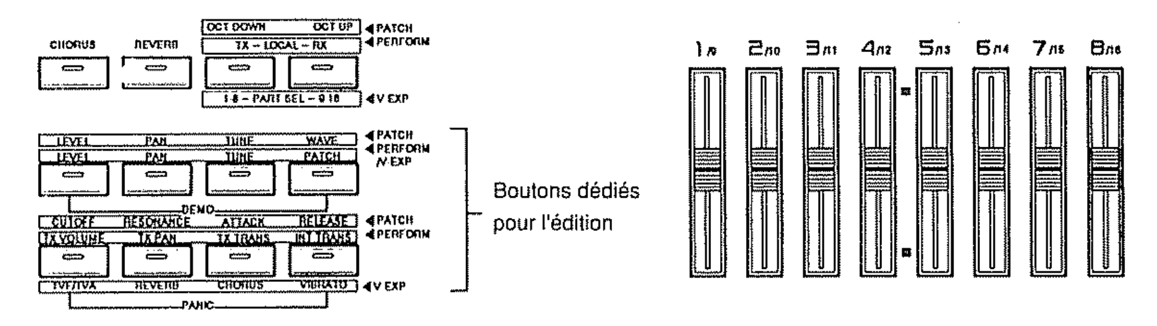
Emploi des boutons dédiés pour appeler les paramètres

En mode de jeu de Patch, vous pouvez presser les boutons dédiés pour directement sélectionner les paramètres de Patch déterminant le son de base de chaque Tone (hauteur ou Pitch, fréquence, volume, changement dans le temps et effets).



(✱) I = Mémoire interne, C = Carte de données, A/B/C/D = preset (groupe), PA ou PC = Carte PCM, EA/EB/EC/ED = Carte d'extension d'ondes, a ou b = presets compatibles avec le JV-80

L'affichage donne les valeurs du paramètre pour chaque Tone. Les curseurs 1-4 règlent les valeurs pour les Tones 1-4.



● Paramètres réglables en mode de jeu de Patch

Dans le JV-90, les écrans d'affichage dans lesquels vous pouvez modifier les paramètres sont appelés des pages. Chacun des boutons dédiés est associé à plusieurs pages, et en changeant les pages, vous pouvez régler en temps réel différents paramètres.

Quand un bouton dédié d'édition a été pressé, vous pouvez utiliser [▼]/[▲] pour sélectionner chaque paramètre. Vous pouvez modifier ces réglages tout en jouant. Pour des détails sur chaque paramètre, référez-vous au chapitre 3-1 (p.48).

Boutons dédiés	Paramètres sélectionnés par ▲ / ▼	Paramètres correspondant en mode d'édition de Patch			Voir page
		Boutons de sélection de fonction	Paramètres sélectionnés par ▲ / ▼		
LEVEL	⬆ TVA LFO 2 Depth	WAVE/LFO	LFO DEPTH	A1	P.57
	⬆ TVA LFO 1 Depth			A2	P.57
	⬆ TVA V-Crv	TVA	TVA	Crv	P.62
	⬆ TVA Velo Sense			Lev	P.62
	▮ TVA Level			Vel	P.62
	⬇ TVA KeyFollow			L - KF	P.62
	⬇ Tone Delay Time		DELAY	Time	P.63
	⬇ Tone Delay Mode			Mode	P.63
PAN	⬆ Reverb Send	EFFECT	FX SEND	Reverb	P.51
	⬆ Chorus Send			Chorus	P.51
	⬆ Dry Level			Dry	P.51
	▮ Pan	TVA	TVA	Pan	P.62
	⬇ Pan KeyFollow			P - KF	P.62
TUNE	⬆ Pitch LFO 2 Depth	WAVE/LFO	LFO DEPTH	P2	P.57
	⬆ Pitch LFO 1 Depth			P1	P.57
	⬆ Pitch Envelope	PITCH	PITCH	Env	P.58
	▮ Coarse Tune			Crs	P.57
	⬇ Fine Tune			Fin	P.57
	⬇ Random Pitch			Rnd	P.57
	⬇ Pitch KeyFollow			P - KF	P.58
WAVE	▮ Wave	WAVE/LFO	WAVE	No	P.55
	⬇ Wave Group			Group	P.55
	⬇ FXM Switch		FXM	Switch	P.55
	⬇ FXM Depth			Depth	P.55
CUTOFF	⬆ TVF LFO 2 Depth	WAVE/LFO	LFO DEPTH	F2	P.57
	⬆ TVF LFO 1 Depth			F1	P.57

Boutons dédiés	Paramètres sélectionnés par ▲ / ▼	Paramètres correspondant en mode d'édition de Patch			Voir page
		Boutons de sélection de fonction	Paramètres sélectionnés par ▲ / ▼		
CUTOFF	⇑ TVF-Env Velo Sense	TVF	TVF-ENV*	Vel	P.61
	⇑ TVF Envelope		TVF	Env	P.60
	▮ Cutoff			Cut	P.60
	⇓ Filter Type			Typ	P.59
	⇓ Cutoff KeyFollow			F - KF	P.60
RESO-NANCE	▮ Resonance	TVF	TVF	Res	P.60
	⇓ Resonance Mode			Mode	P.60
ATTACK	⇑ TVF-Env KeyFollow	TVF	TVF-ENV*	T - KF	P.61
	⇑ TVF Envelope T4			T4	P.61
	⇑ TVF Envelope L3			L3	P.61
	⇑ TVF Envelope T2			T2	P.61
	⇑ TVF Envelope T1			T1	P.61
	▮ TVA Envelope T1	TVA	TVA-ENV*	T1	P.64
	⇓ TVA Envelope T2			T2	P.64
	⇓ TVA Envelope L3			L3	P.64
	⇓ TVA Envelope T4			T4	P.64
	⇓ TVA-Env KeyFollow			Time - KF	P.64
RELEASE	⇑ TVF-Env KeyFollow	TVF	TVF-ENV*	T - KF	P.61
	⇑ TVF Envelope T1			T1	P.61
	⇑ TVF Envelope T2			T2	P.61
	⇑ TVF Envelope L3			L3	P.61
	⇑ TVF Envelope T4			T4	P.61
	▮ TVA Envelope T4	TVA	TVA-ENV*	T4	P.64
	⇓ TVA Envelope L3			L3	P.64
	⇓ TVA Envelope T2			T2	P.64
	⇓ TVA Envelope T1			T1	P.64
	⇓ TVA-Env KeyFollow			Time - KF	P.64

Les affichages de réglage de paramètre marqués d'un symbole «*» occupent deux pages en mode d'édition de Patch.

* En mode de jeu de Patch, les canaux MIDI pour la transmission et la réception peuvent être réglés indépendamment. Toutefois, ces réglages sont déterminés non pas par les paramètres de Patch, mais par les paramètres communs de système. Par conséquent, les canaux MIDI ne changeront pas lorsque vous sélectionnerez un autre Patch. Si vous désirez changer les canaux MIDI, modifiez les paramètres communs au système (P. 42).

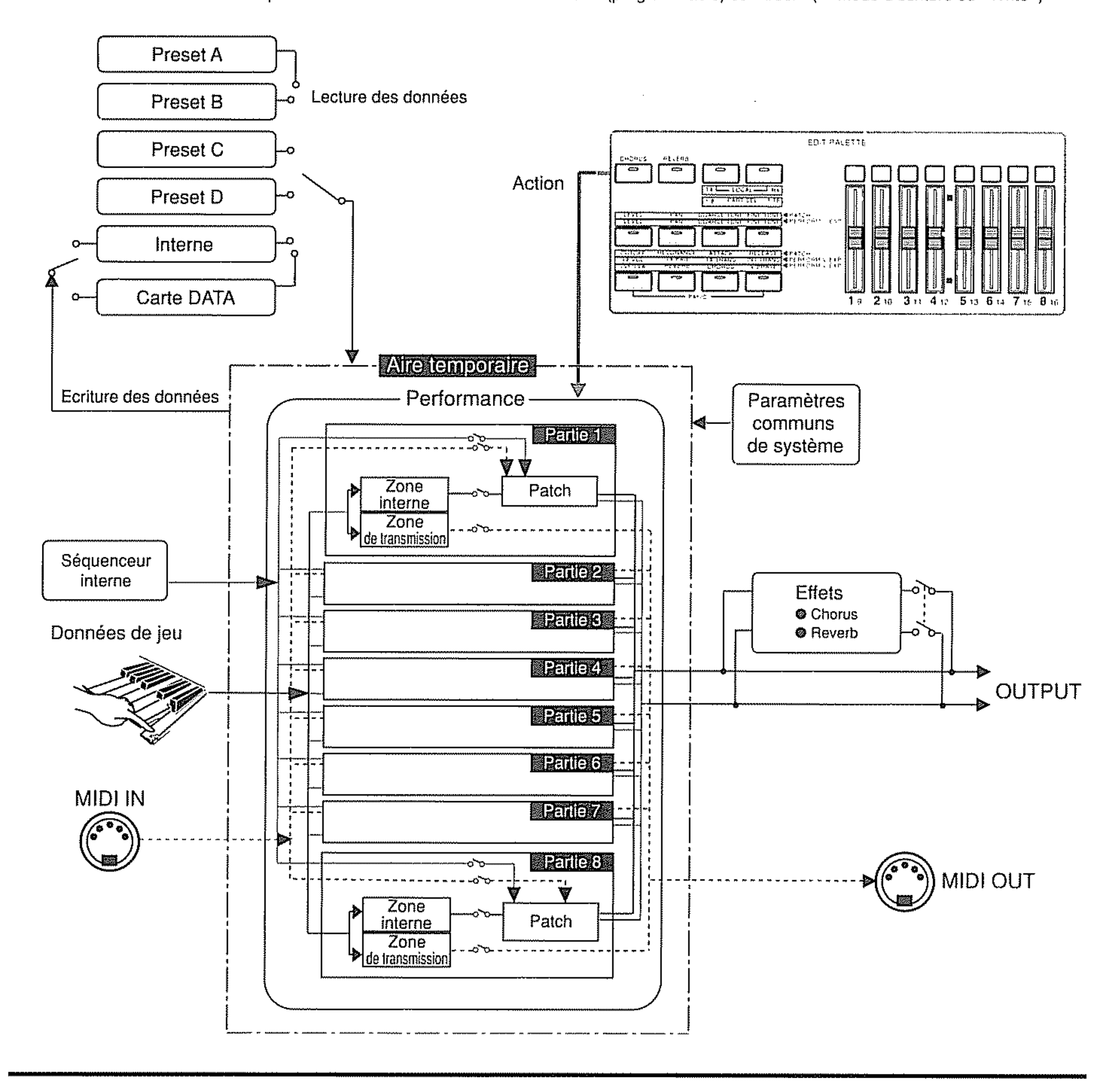
En mode de jeu de Patch, il est possible de régler simultanément les mêmes paramètres pour les quatre Tones. En mode d'édition de Patch (P. 48), qui est expliqué plus loin dans ce manuel, l'écran affiche plusieurs paramètres pour un seul Tone, aussi peut-il être difficile de travailler sur la totalité du Patch. Pour cette raison, il est efficace d'utiliser le mode de jeu de Patch pour l'édition de Patch, lorsque vous désirez régler la balance entre les Tones, car cela vous permet de garder à l'esprit la structure générale du Patch.

2. Mode de jeu de Performance

■ Qu'est-ce que le mode de jeu de Performance ?

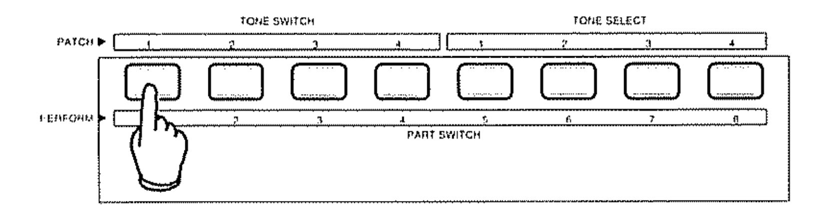
En mode de jeu de Performance, vous pouvez combiner des Patches et un ensemble rythmique pour créer des sonorités plus riches et plus complexes. Ou bien, vous pouvez faire jouer indépendamment les différents Patches pour créer une orchestration. Les données musicales venant du clavier de commande et les autres données de commande (des curseurs de paramètres et autres commandes) passent au travers des réglages de zone interne et pilotent ensuite le Patch qui a été assigné à la Partie visée. Les appareils MIDI externes connectés peuvent être pilotés sur huit canaux MIDI au travers de la zone de transmission.

* Les changements que vous faites à l'aide des curseurs de paramètres, etc. n'affectent que les données qui ont été lues dans l'aire temporaire. Les données d'origine de la Performance, en mémoire interne ou sur carte de données, restent inchangées. Si vous le désirez, vous pouvez sauvegarder les données après modifications dans l'aire temporaire dans un emplacement de Patch de la mémoire utilisateur (programmable) ou «User» (→ Mode d'écriture ou «Write»).



Guide de fonctionnement

Comment utiliser les boutons PART SWITCH



En mode de jeu de Performance, les boutons PART SWITCH (1-8) peuvent servir à couper la transmission/réception pour chaque Partie. La fonction des boutons PART SWITCH dépend du statut des commutateurs de transmission/réception (TX/RX)

❖ *Quand TX est allumé* Commutateur de transmission MIDI

Les Parties qui sont en service transmettent les données musicales du clavier etc., par la MIDI OUT vers des appareils MIDI externes alors que les Parties qui ne sont pas en service ne transmettent pas ces données.

❖ *Quand RX est allumé* Commutateur de réception MIDI

Les Parties qui sont en service reçoivent les données musicales d'appareils MIDI externes connectés à la MIDI IN et les Parties qui ne sont pas en service ne reçoivent pas ces données.

❖ *Quand TX et RX sont tous deux allumés* Commutateur local

Les Parties qui sont en service font jouer leur Patch en réponse aux données musicales du clavier et celles qui ne le sont pas ne font pas jouer ces sonorités.

* Les réglages faits avec les boutons PART SWITCH (1-8) et TX/RX sont stockés comme Partie de la Performance lorsque vous utilisez la procédure d'écriture (Write, P. 87).

* Quand le mode de clavier (p. 67) est sur SINGLE, les réglages des commutateurs Locazl et de transmission sont ignorés. Seul le commutateur de transmission et le commutateur Local de la Partie sur laquelle est actuellement le curseur sont réglés sur ON

La fonction d'information de Partie

En mode de jeu de Performance, vous pouvez presser le bouton INFO pour voir chaque type de donnée MIDI reçue par chaque Partie en provenance de la MIDI IN. Pour choisir quel type de données MIDI sera affiché, utilisez [▲]/[▼]. Les types de données suivants peuvent être affichés.

```
PERFORM ▮[PART INFORMATION]    Modulation
U:01        0|   0|   0|   0|   0|   0|   0|   0
```

Modulation 0 - 127

Message qui commande le vibrato (modulation de hauteur) ou le tremolo (modulation de volume)

Volume 0 -127
Message qui commande le niveau de volume

Pan *Panoramique* L63 - 0 - 64R
Message qui commande la position stéréo

Expression 0 - 127
Message qui affecte le caractère du son

Hold-1 *Sustain* ON/OFF
Message de maintien du son par pédale

Aftertouch 0 - 127
Message d'aftertouch

Bender *Changement de Pitch Bend* -64 - +63
Message qui commande les changements continus de hauteur

Voice *Nombre de voix utilisées* 0 - 28
Le nombre de voix actuellement produites dans le Patch

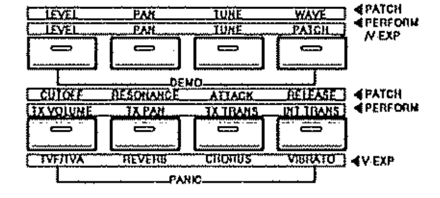
* Le nombre de voix variera en fonction du nombre de Tones nécessaires à la constitution d'un Patch. Pour quatre voix utilisées, «▬» apparaîtra dans l'afficheur. «▭» apparaîtra lorsque le nombre total de voix utilisées dépasse 24

* L'écran donne la valeur réelle du message MIDI reçu. Le résultat obtenu par le message peut différer de cette valeur.

* La source sonore interne ne reçoit pas les messages MIDI pour lesquels le commutateur de réception (P. 43) a été réglé sur OFF. De même, les Parties dont le commutateur de réception MIDI (P. 32) est sur OFF ne recevront aucun message de la MIDI IN

■ Paramètres accessibles depuis le mode de jeu de Performance

Chaque bouton dédié a plusieurs pages de paramètres qui lui sont assignées. Cette section explique les réglages de paramètre pour la page qui apparaît lorsque vous pressez pour la première fois un bouton dédié.



❖ LEVEL

Part Level *Niveau de Partie* 0 - 127
Ce paramètre règle le volume de la Partie par rapport au volume déterminé dans le Patch lui-même. Si vous n'avez pas besoin de régler la balance de volume entre Parties, il est préférable de laisser la valeur maximale (127).

❖ PAN

Part Pan *Panoramique de Partie* L64 - 0 - 63R
Ce paramètre règle la position stéréo de chaque Partie.

❖ TUNE

Part Coarse Tune *Accord grossier de la Partie* -48 - +48

Ce paramètre règle la hauteur de chaque Partie par demi-ton. Des valeurs positives (+) augmentent la hauteur et des valeurs négatives (-) la diminuent.

```
PERFORM ▮Milky Way   :  Part Coarse Tune
U:01     ⇓  0|  0|  0|  0▮  0|  0|  0|  0
```

❖ PATCH

Patch Select *Sélection de Patch*

Ce paramètre sélectionne le Patch (ou l'ensemble rythmique dans la Partie 8) assigné à chaque Partie.

```
PERFORM ▮   Patch Select P1=Crystal Vox
U:01     ▮U:11|U:62|U:21|U:36|U:36|U:36|U:17| UI
```

✻ Utilisez PATCH GROUP pour sélectionner le groupe de Patches et BANK/NUMBER pour sélectionner banque et numéro. Quand vous sélectionnez un Patch, son nom apparaît en haut à droite de l'afficheur.

✻ Il n'est pas possible d'utiliser les groupes PA/PB ou EA - ED s'il n'y a pas de carte PCM insérée ou de carte d'extension installée. Pour certains types de cartes, tous les groupes/banques/numéros de Patch ne peuvent pas être sélectionnés.

❖ TX VOLUME

Transmit Volume *Volume transmis* 0 - 127

Ces paramètres règlent le volume des appareils MIDI externes.

```
PERFORM ⇑Milky Way   :   Transmit Volume
U:01     ⇓OFF|OFF|OFF|OFF▮OFF|OFF|OFF|OFF
```

❖ TX PAN

Transmit Pan *Panoramique transmis* L64 - 0 - 63R

Ces paramètres règlent le panoramique d'appareils MIDI externes.

```
PERFORM ⇑Milky Way   :      Transmit Pan
U:01     ⇓OFF|OFF|OFF|OFF▮OFF|OFF|OFF|OFF
```

✻ Si vous avez sélectionné une Performance dont les réglages de transmission de volume ou panoramique sont sur OFF, l'afficheur indiquera «OFF» lorsque vous presserez TX VOLUME ou TX PAN. Mais, si vous utilisez alors les curseurs de paramètres ou les boutons DEC/INC pour modifier le réglage, vous ne pourrez pas resélectionner «OFF» (P. 72).

❖ TX TRANS

Transmit Transpose *Transposition de transmission* -36 - +36

Ce paramètre transpose la zone de transmission par demi-ton.

```
PERFORM ⇑Milky Way   :      Tx.Transpose
U:01     ⇓  0|  0|  0|  0▮  0|  0|  0|  0
```

✻ Si le mode de clavier (Key Mode) est réglé sur Single (P. 67), ce réglage n'a pas d'effet

❖ INT TRANS

Int. Transpose *Transposition interne* -36 - +36

Ce paramètre transpose la zone interne par demi-ton.

Nous vous recommandons d'utiliser le paramètre de Partie «Coarse Tune» (Accord grossier) pour régler le caractère d'un son et d'utiliser ce paramètre de transposition pour faire les réglages de jeu.

```
PERFORM ⇑Milky Way    :       Int.Transpose
U,01      ⇓  0|  0|  0|  0|  0|  0|  0|  0
```

＊ La zone interne traite les données musicales et les transmet ensuite à la Partie. Le son réellement obtenu dépend des réglages de Patch.

＊ Si le mode de clavier (Key Mode) est réglé sur Single (P. 67), ce réglage n'a pas d'effet.

● Liste des paramètres du mode de jeu de Performance

Lorsque les boutons dédiés ont été pressés, vous pouvez utiliser [▲]/[▼] pour sélectionner les pages contenant les paramètres de tessiture ou de dynamique pour la zone de transmission et la zone interne. Vous pouvez modifier ces réglages pendant le jeu. Pour des détails sur chaque paramètre, référez-vous à la partie «8. Mode d'édition de Performance» (P. 65).

Boutons dédiés	Paramètres sélectionnés par ▲ / ▼	Paramètres correspondant en mode d'édition de Patch		Voir page
		Boutons de sélection de fonction	Paramètres sélectionnés	
LEVEL	Part Level	PART	Level	P.75
	Receive Channel (*)	PART	Receive Channel	P.76
	Voice Reserve (*)		Voice Reserve	P.76
	Chorus Switch (*)		Chorus Switch	P.76
	Reverb Switch (*)		Reverb Switch	P.76
	Receive P.C (*)		Receive Program Change	P.76
	Receive Volume (*)		Receive Volume	P.77
	Receive Hold-1 (*)		Receive Hold - 1	P.77
PAN	Part Pan	PART	Pan	P.75
TUNE	Part Coarse Tune	PART	Coarse Tune	P.76
	Part Fine Tune		Fine Tune	P.76
PATCH	Patch Select	PART	Patch Select	P.75

Boutons dédiés	Paramètres sélectionnés par ▲ / ▼	Paramètres correspondant en mode d'édition de Patch		Voir page
		Boutons de sélection de fonction	Paramètres sélectionnés	
Tx VOLUME	⬆ TransmitProgramChange	TX ZONE	Transmit Program Change	P.72
	▮ Transmit Volume		Transmit Volume	P.72
	⬇ Transmit Channel		Transmit Channel	P.71
TX PAN	⬆ TransmitProgramChange	TX ZONE	Transmit Program Change	P.72
	▮ Transmit Pan		Transmit Pan	P.72
	⬇ Transmit Channel		Transmit Channel	P.71
TX TRANS	⬆ Tx.Max Velocity	TX ZONE	Max Velocity	P.71
	⬆ Tx.V-Crv		Velocity Curve	P.71
	⬆ Tx.Velo Sense		Velocity Sense	P.71
	▮ Tx.Transpose		Transpose	P.70
	⬇ Tx.Range Lower		Key Range Lower	P.70
	⬇ Tx.Range Upper		Key Range Upper	P.70
INT TRANS	⬆ Int.Max Velocity	INT ZONE	Max Velocity	P.74
	⬆ Int.V-Crv		Velocity Curve	P.74
	⬆ Int.Velo Sense		Velocity Sense	P.74
	▮ Int.Transpose		Transpose	P.74
	⬇ Int.Range Lower		Key Range Lower	P.73
	⬇ Int.Range Upper		Key Range Upper	P.73

(*) Ce paramètre peut également être obtenu par le bouton PAN.

* En plus des paramètres référencés ci-dessus, le JV-90 dispose d'autres paramètres communs à la totalité de la source sonore du synthétiseur (paramètres communs au système) et qui ne sont pas spécifiques d'une Performance. Les réglages de ces paramètres ne changent pas même si vous changez de Performance ou de mode (P. 38).

3. Mode de jeu rythmique

■ Qu'est-ce que le mode de jeu rythmique ?

La source sonore du JV-1000 dispose d'un ensemble rythmique (un ensemble de sons rythmiques) pour chaque mémoire: interne, Preset A, B, C et D. Quand vous pressez [RHYTHM], vous pouvez faire jouer un de ces ensembles rythmiques depuis le clavier. Si vous êtes en mode de jeu de Performance quand vous pressez RHYTHM, l'ensemble rythmique assigné à la Partie 8 de la Performance sera sélectionné. Si vous êtes en mode de jeu de Patch quand vous pressez RHYTHM, l'ensemble rythmique assigné à la Partie 8 de la dernière Performance sélectionnée sera appelé. Si vous désirez jouer d'un autre ensemble rythmique, utilisez les commutateurs de groupe de Patches pour sélectionner la mémoire voulue.

Lorsque vous jouez sur le clavier, le son rythmique (Tone rythmique) assigné à la touche enfoncée sera produit. Les 76 touches de C2 (DO 2) à C7 (DO 7) peuvent être utilisées

* La page 131 référence les Tones rythmiques assignés à chaque touche en usine.

* Les ensembles rythmiques ne peuvent pas être joués lorsque le commutateur local pour PERFORM MIDI (P. 43) est sur OFF.

* Les canaux de transmission/réception pour le mode de jeu rythmique seront les mêmes que les canaux de transmission/réception pour la Partie 8 en mode Performance.

■ Comment sélectionner et modifier les paramètres

En mode de jeu rythmique, l'affichage de la section synthétiseur est le suivant. Le côté gauche de l'afficheur donne le nom et le numéro (numéro de note) de la touche qui a été pressée.

```
UI          ▌SWitch|Group| No          |
G#2( 44)    ▌    ON|  INT| 95(Closed HAT 2)
```

A cet instant, vous pouvez utiliser les curseurs de paramètres [◄] /[►] et INC/DEC pour modifier les valeurs des paramètres suivants.

Switch *Tone switch* ON/OFF

Ce paramètre règle ON (il sonnera) ou OFF (il ne sonnera pas) le Tone rythmique sélectionné

Group *Groupe d'ondes* INT/EXP/CARD

Ce paramètre sélectionne la mémoire dans laquelle la forme d'onde du Tone rythmique sera prise : interne (INT), carte d'extension interne (EXP), ou carte PCM (CARD).

No *Numéro d'onde*

Ce paramètre sélectionne une forme d'onde dans le groupe spécifié. Le nom de l'onde correspondant au numéro sélectionné s'affichera entre parenthèses.

■ Paramètres communs du système

Pressez TUNE, CONTROL ou MIDI pour accéder aux paramètres communs à la totalité du JV-90. Ici, nous expliquerons les paramètres communs du système concernant le mode de jeu de Patch et le mode de jeu de Performance Toutefois, sachez que les modifications que vous apportez à ces paramètres resteront en service même si vous changez de Performance ou de Patch.

● Quand vous pressez [TUNE]

```
TUNE&     ▮ Tune|Transpose|LCD|JV-LEVEL-EX
FUNCTION▮440.0| OFF|    0|   5|   127|   127
```

Tune *Accord général* 427.4 - 452.6

Cela détermine l'accord général du JV-90. La valeur affichée est la fréquence de la touche *la 4* (A 4).

Transpose *Transposition* ON/OFF -36 - +36

Cela transpose la totalité du JV-90 par demi-ton. Le réglage situé sur la gauche de la barre verticale détermine si la transposition est utilisée ou non (ON/OFF). Le réglage à droite de la barre détermine la valeur de cette transposition.

LCD *Contraste de l'afficheur LCD* 0 - 10

Cela règle le contraste (la brillance) de l'afficheur

JV-LEVEL *Niveau du JV* 0 - 127

Cela règle le niveau de sortie de la source sonore interne.

EX-LEVEL *Niveau de l'extension* 0 - 127

Cela règle le niveau de sortie de la carte d'extension.

```
TUNE&     ⇑Scale Tune| PowerUp|      |
FUNCTION⇓          OFF| DEFAULT|-----|-----
```

SCALE TUNE *Commutateur de tempérament particulier* ON/OFF

Ce commutateur doit être sur ON pour activer un tempérament particulier et sur OFF pour avoir un tempérament normal

PowerUp *Mode de mise sous tension* LASTSET/DEFAULT

Cela détermine les conditions d'allumage du JV-90.

LASTEST : Le Patch ou la Performance dernièrement sélectionné lorsque l'appareil a été éteint est à nouveau sélectionné à la mise sous tension.

DEFAULT : Le Patch UI11 ou la Performance UI01 est sélectionné à la mise sous tension.

Les pages d'écran indérieures servent au réglage du tempérament, et dépendent du mode.

[Depuis le mode de jeu de Patch]

```
TUNE&    ⇑   Note|   Tune|          |
FUNCTION▮       C|      0|--------|--------
```

Note C-B

Permet la sélection de la note pour laquelle le réglage de tempérament se fait. La note peut être choisie par une simple pression sur la touche correspondante du clavier.

Rappel : C = do, D = ré, C =mi, F = fa, G = sol, A = la, B = si

Tune *Scale Tune* -64 à +63

Règle la hauteur de la note choisie par paliers d'un centième de demi-ton.

[Depuis le mode de jeu de Performance]



Scale Tune *Tempérament particulier* -64 à +63

La note pour laquelle un réglage de tempérament particulier doit être fait est déterminée en pressant une touche du clavier. La hauteur de la note ainsi choisie peut être réglée par paliers d'un centième de demi-ton pour chaque partie.

● La fonction de tempérament particulier (Scale Tune)

Cette fonction vous permet de régler individuellement et précisément la hauteur des notes de *do* à *si* (C à B). Bien que les réglages ne s'effectuent que sur une octave, ils se reportent de façon identique sur toutes les octaves. En faisant les réglages appropriés, vous pouvez obtenir une grande variété de tempéraments autres que le tempérament égal.

○ Tempérament égal

Cette méthode d'accord divise l'octave en douze parties égales. C'est la méthode la plus couramment utilisée, particulièrement en musique occidentale. Sur le JV-90, le tempérament égal est utilisé lorsque la fonction Scale Tune est sur OFF.

○ Tempérament juste (tonalité de *do*)

Les trois accords principaux sonnent de façon bien plus remarquable dans ce tempérament qu'avec le tempérament égal, mais ce bénéfice n'est obtenu que dans une tonalité. En cas de transposition, les accords deviennent plus ambigus. L'exemple donné concerne des réglages pour une tonalité dans laquelle le *do* est la tonique.

○ Gamme arabe

Le *mi* (E) et le *si* (B) sont un quart de ton plus bas que dans le tempérament égal, alors que le *do#* (C#), le *fa#* (F#) et le *sol#* (G#) sont un quart de ton au-dessus de la normale avec cette méthode d'accord. Les intervalles *sol-si*, *do-mi*, *fa-sol#*, *la#-do#*, *ré#-fa#* sont des tierces neutres (entre la tierce majeure et la tierce mineure). Sur le JV-1000, la gamme arabe peut être exploitée dans les trois tonalités de *sol*, *do* et *fa*.

[Exemple de réglages]

Note	Tempérament égal	Tempérament juste	Gamme arabe
do (C)	0	0	-6
do(C#)	0	-8	+45
ré (D)	0	+4	-2
ré# (D#)	0	+16	-12
mi (E)	0	-14	-51
fa (F)	0	-2	-8
fa# (F#)	0	-10	+43
sol (G)	0	+2	-4
sol# (G#)	0	+14	+47
la (A)	0	-16	0
la# (A#)	0	+14	-10
si (B)	0	-12	-49

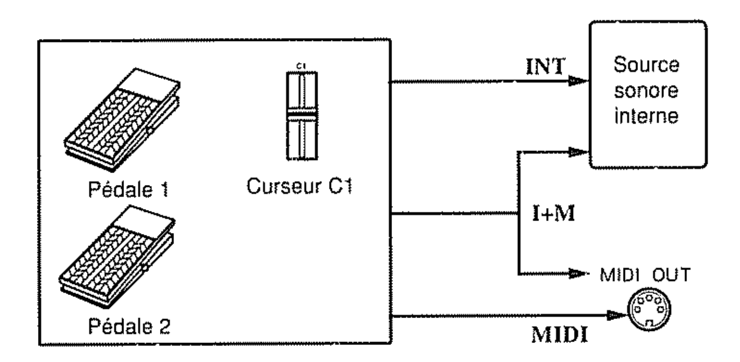
● Quand vous pressez CONTROL (commande)

Ces réglages déterminent les paramètres qui seront commandés par les pédales connectées aux prises 1 et 2 ainsi que par le curseur C1.

```
PEDAL1   ▮ Mode|                  Assign|(Val:    0)
ASSIGN   ⇟   I+M|CC7/             VOLUME|----|----
```

Mode *Mode de sortie* OFF/INT/MIDI/I+M

Ce réglage détermine la destination des messages de commande transmis par les pédales ou le curseur C1. Quand INT est sélectionné, les messages ne sont envoyés qu'à la source sonore interne. Quand MIDI est sélectionné, les messages ne sont émis que par la MIDI OUT. Quand I+M est sélectionné, les messages sont émis à la fois vers la source sonore interne et par la MIDI OUT. Quand OFF est sélectionné, les pédales et le curseur C1 ne transmettent aucun message.



Assign *Assignation* CC0-CC95/AFTERTOUCH/BEND UP/BEND DOWN/PROG-UP/PROG-DOWN

Ces réglages déterminent les paramètres qui seront pilotés par la pédale ou le curseur C1. CC0-CC95 représentent les changements de commande 00 à 95. BEND UP/BEND DOWN indiquent les variations de Pitch Bend vers le haut et vers le bas. PROG UP/PROG DOWN sélectionnent la Performance ou le Patch de numéro immédiatement supérieur (UP) ou inférieur (DOWN). La valeur entre ( ) indique la position actuelle de la pédale ou du curseur C1.

Page **PEDAL POLARITY**

```
PEDAL      ⇞  Pedal1|   Pedal2|      Hold|
POLARITY⇟STANDARD|STANDARD|STANDARD|----
```

PEDAL 1, PEDAL 2, HOLD STANDARD/REVERSE

Ces réglages autorisent l'inversion de la polarité des pédales commutateurs connectées aux prises 1/2 ou de la pédale de sustain pour obtenir une compatibilité avec le JV-90. Quand vous utilisez une pédale commutateur Roland (DP-2), choisissez le réglage STANDARD.

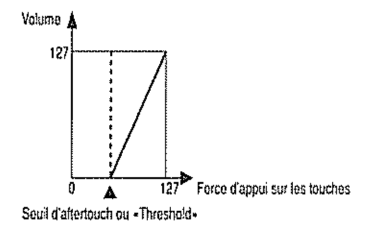
Si vous utilisez une pédale à polarité inverse d'un autre fabricant (c'est-à-dire si le son est tenu même lorsque la pédale connectée à la prise Hold n'est pas pressée), choisissez un réglage REVERSE

Page **AFTER TOUCH**

```
AFTER     ⇑ Thresh|        |        |
TOUCH     ▮     10|--------|--------|-------
```

Thresh *Threshold* ou «seuil» 0 -127

Cela règle le niveau (seuil) auquel l'aftertouch commence à agir. Si la valeur d'aftertouch n'atteint pas ce niveau, l'aftertouch n'aura pas d'effet. Si ce réglage seuil est fixé à 127, l'aftertouch ne fonctionne pas du tout.



Quand vous pressez [MIDI]

Pour certains types de carte, interne ou externe, tous les numéros envisageables de groupes/banques de Patch ne peuvent être sélectionnés.

[En mode de jeu de Patch]

```
PATCH     ▮  Local|  Rx-Ch|  Tx-Ch|
MIDI      ⇓     ON|      1|  Rx-Ch|-------
```

Local *Commutateur local* On/Off

La source sonore interne produira du son en réponse aux données musicales venant du JV-90 lui-même lorsque ce réglage est sur On, et ignorera ces données avec un réglage sur Off. Ce réglage n'affecte pas la transmission et la réception MIDI.

Rx - Ch *Canal de réception de Patch* 1 - 16

Cela règle le canal de réception pour le mode de jeu de Patch.

Tx - Ch *Canal de transmission de Patch* 1 - 16/Rx - Ch/OFF

Cela règle le canal de transmission pour le mode de jeu de Patch. Quand ce paramètre est réglé sur «Rx - Ch», le canal de transmission est égal au canal de réception. Avec un réglage sur Off, les données ne sont pas transmises

[En mode de jeu de performance]

```
PERFORM ▮  Local|Ctrl-Ch|        |
MIDI    ⇓     ON|     16|--------|--------
```

Local *Commutateur local* On/Off

La source sonore interne produira du son en réponse aux données musicales venant du JV-90 lui-même avec un réglage sur On et ignorera ces données avec un réglage sur Off. Ce réglage n'affecte ni la transmission ni la réception MIDI.

Ctrl - Ch *Canal de contrôle* 1 - 16/OFF

Ce réglage détermine le canal sur lequel seront sélectionnées les Performances (ce canal est indépendant (et vient en plus) des canaux de transmission/réception de chaque partie de la Performance). Si ce réglage est le même que l'un des canaux de réception d'une des Parties de la Performance, c'est la sélection de Performance qui aura priorité. Avec un réglage sur Off, c'est la réception/transmission qui s'effectue.

* Les canaux MIDI de transmission/réception pour chaque partie sont déterminés par les paramètres de Performance.

Pages **TRANSMIT MIDI, RECEIVE MIDI**

```
RECEIVE ⇑P.C|Bnk|C.C|Vol|Bend|Mod|Aft|
MIDI    ⇓ ON| ON| ON| ON|  ON| ON| ON|--
```

P.C, Bnk, C.C, Vol, Bend, Mod, Aft ON/OFF

Ces réglages déterminent quels types de message MIDI seront (On) ou non (Off) transmis/reçus. Les différents types de messages sont identifiés par les abréviations suivantes.

P.C Changement de programme
Bnk Sélection de banque
C.C Changement de commande
Vol Volume
Bend Pitch bend
Mod Modulation
Aft Aftertouch

Page **SYS - EX MIDI** (Page des messages exclusifs MIDI)

```
SYS-EX   ⇑Receive|Dev. ID|        |
MIDI     ▮      ON|      17|--------|--------
```

Receive *Commutateur de réception de messages exclusifs* On/Off

Ce réglage règle On ou Off la réception de données MIDI spécifiques au JV-90 (telles que des données de Performance ou de Patch).

Unit-No *Numéro d'unité* 17 - 32

Lorsque vous désirez transmettre ou recevoir des messages exclusifs, réglez ce paramètre pour qu'il corresponde au numéro d'unité de l'autre appareil MIDI avec lequel se fait la communication.

● Commutateur RX PART

Cela détermine si les message MIDI reçus en MIDI IN seront ou non reconnus par chaque Partie de la source sonore interne du JV-90 ou de la carte d'extension de voix. Déplacez le curseur avec [◀]/[▶] pour sélectionner une Partie, puis sélectionnez 1 ou 0 avec [INC]/[DEC] (avec 1, les messages sont reconnus, avec 0, ils sont ignorés). Toute Partie avec un réglage 0 sera muette.

* Quand le JV-90 est en mode Performance, changer la valeur change également le commutateur de réception MIDI (page 32) de façon concomittante.

* Quand le JV-90 est en mode Patch, la Partie de la carte d'extension de voix (page 108) qui a le même canal de réception que le Patch (page 42) est indiquée par une flèche descendante

* Quand le sélecteur V-EXP MIDI IN est réglé sur EXT, la carte d'extension de voix est pilotée par les messages reçus en prise V-EXP MIDI IN. Les messages MIDI reçus en MIDI IN sont par contre ignorés par la carte (page 104).

■ Paramètres d'effet

Ces paramètres déterminent les réglages de l'unité d'effets (Chorus/Reverb) pour le Patch ou la Performance actuellement sélectionnés.

* En mode de jeu rythmique, les procédures suivantes ne sont pas possibles.

● Quand vous pressez [EFFECT]

En mode de jeu de Patch, ces réglages modifient les paramètres d'effets de Patch. En mode de jeu Performance, ces réglages modifient les paramètres d'effets de Performance.

```
PATCH    ▮ChoRate|  Depth|Rev-Lev|   Time
EFFECTS  ▮     20|     20|    100|     80
```

ChoRate *Vitesse du Chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle la vitesse de modulation pour l'effet Chorus.

Depth *Amplitude de Chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle l'amplitude de modulation pour l'effet Chorus.

Rev-Lev *Niveau de Reverb* 0 - 127

Ce paramètre règle le volume de la Reverb.

Time *Durée de Reverb* 0 - 127

Ce paramètre règle la durée de réverbération.

* Lorsque vous utilisez Chorus/Reverb, pressez [CHORUS]/[REVERB] pour mettre l'effet en service.

■ Transmission d'un message de changement de programme

Ici, vous pouvez déterminer un message de changement de programme qui sera directement transmis.

● PGM CHANGE

Page **TRANSMIT P.C** (Page de transmission de changement de programme)

```
TRANSMIT   Tx-Ch| P.C-No|Bnk-MSB|Bnk-LSB
P.C            1|001/A11|     0|      0
```

Tx-Ch *Canal de transmission* 1 - 16

Ce paramètre détermine le canal MIDI sur lequel les messages de changement de programme seront transmis

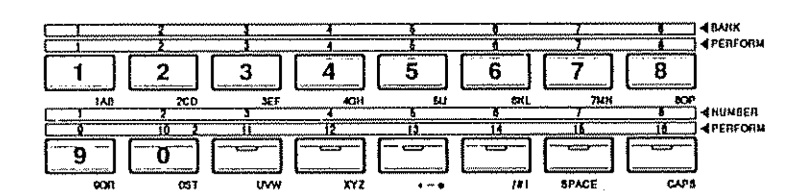
P.C-No *Numéro de changement de programme* 001/A11 - 128/B88

Détermine le changement de programme qui sera transmis sur le canal de transmission préalablement déterminé.

L'affichage donnera le numéro au format groupe - banque - numéro.

Les indicateurs GROUPE/BANQUE/NUMERO s'allumeront pour représenter le numéro de changement de programme sélectionné. Pressez [ENTER] pour transmettre le message de changement de commande.

* Lorsque le curseur est situé sur l'affichage de numéro de changement de programme, vous pouvez directement programmer un numéro de 001 à 128 Les boutons BANK 1 - 8 programmeront les valeurs 1 - 8 et les boutons NUMBER 1 - 2 les valeurs 9 - 0 Programmez le numéro de changement de programme voulu et pressez ENTER pour transmettre ce message.



Lorsque le curseur est situé sur l'affichage Groupe/Banque/Numéro, vous pouvez utiliser les boutons GROUP/BANK/ NUMBER pour déterminer le numéro de changement de programme.

Bnk-MSB/Bnk-LSB *Numéro de banque* 0 - 127 pour chacun

Détermine le MSB (Octet de poids fort ou changement de commande numéro 0) et le LSB (octet de poids faible ou changement de commande numéro 32) du message de sélection de banque devant être transmis sur le canal de transmission préalablement choisi.

* Le message de sélection de banque sera transmis simultanément.

* Pour des informations sur la correspondance entre les groupes de Patches du JV-90 (media) et les numéros de changement de programme/sélection de banque, référez-vous à "Equipement MIDI" (p. 136).

Chapitre 3

Détail des procédures d'édition

1. Mode d'édition de Patch

■ Qu'est-ce que le mode d'édition de Patch ?

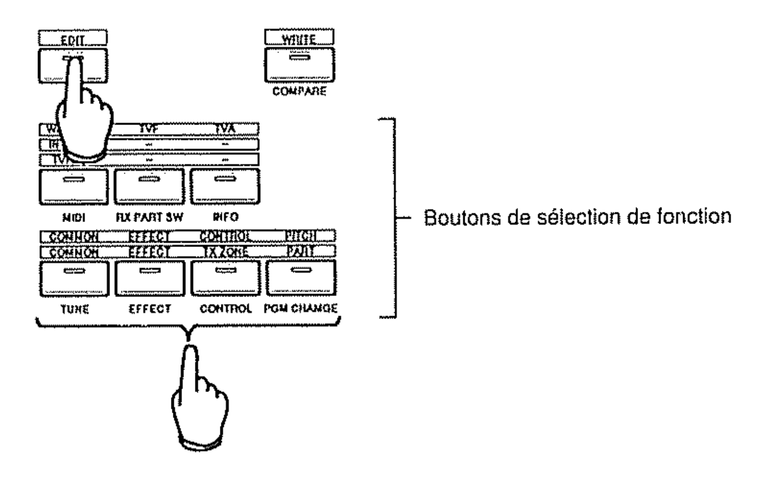
Chaque Patch est constitué de quatre Tones. Chaque Tone a différents paramètres qui déterminent le caractère du son (hauteur, spectre fréquentiel, puissance, ainsi que la façon dont ces facteurs changent). Les paramètres pour les quatre Tones, un nom de Patch et des réglages d'effets tels qu'ils sont utilisés dans le mode de jeu de Patch sont appelés de façon collective «Paramètres de Patch». La procédure qui consiste à modifier les réglages de ces paramètres de Patch est appelée «Edition de Patch».

Le son produit par chaque Tone passe par différents niveaux avant l'obtention du résultat final et les boutons de sélection de fonction ont été programmés pour permettre un accès aux paramètres pour chacun de ces niveaux.

■ Guide de procédure

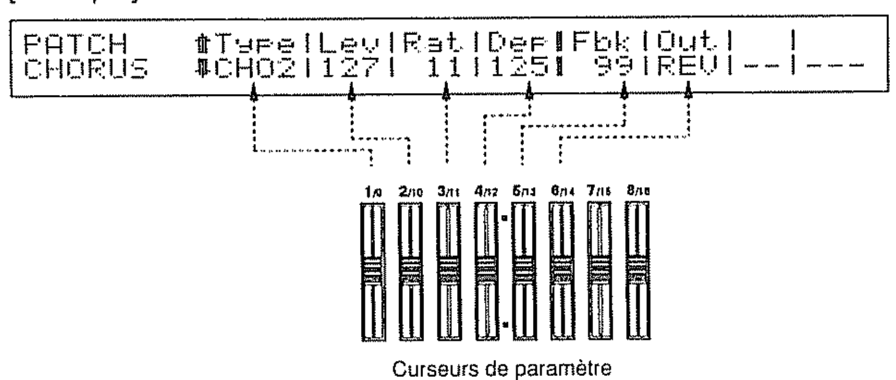
● Procédure d'édition de Patch

En mode de jeu de Patch, sélectionnez le Patch que vous désirez éditer. Puis pressez EDIT pour passer en mode d'édition de Patch. Ensuite, pressez un des boutons de sélection de fonction pour sélectionner le paramètre de Patch désiré.



En mode d'édition de Patch, le type de page suivant apparaît dans l'afficheur.

[Exemple]



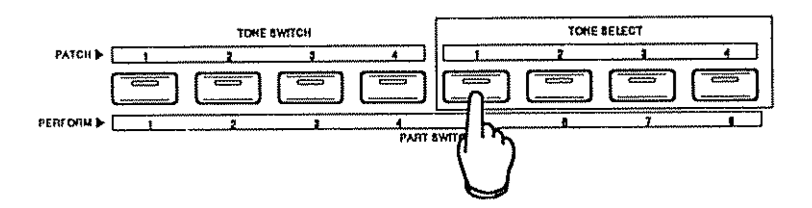
Curseurs de paramètre

Les valeurs de gauche à droite correspondent aux curseurs de paramètre 1 - 8. Déplacez le curseur (ou DEC/INC) correspondant au paramètre que vous désirez modifier (P.6).

Pour les pages dans lesquelles «⇑» «⇓» est affiché, vous pouvez utiliser [▲]/[▼] pour sélectionner d'autres pages (p.7).

● TONE SELECT (sélection de Tone)

Les boutons TONE SELECT servent en mode d'édition de Patch. Pour les paramètres qui peuvent être réglés individuellement pour chaque Tone (1 - 4), l'affichage indique (par exemple) «1 - - - ». Cet affichage donne le numéro du Tone actuellement sélectionné. Utilisez les boutons TONE SELECT (1 - 4) pour sélectionner le Tone devant être affiché et édité.



Vous pouvez également presser simultanément deux boutons TONE SELECT ou plus. L'afficheur indiquera le numéro du Tone sélectionné en dernier et les autres Tones sélectionnés seront identifiés par «*». Dans ces conditions, les réglages que vous ferez ensuite pour un paramètre donneront la même valeur de ce paramètre pour tous les Tones sélectionnés.

● A propos des paramètres

Dans cette section, nous expliquerons les paramètres principaux associés à chaque bouton et la façon dont ils fonctionnent. Pressez un bouton de sélection de fonction et utilisez [▲]/[▼] pour sélectionner les pages.

● Paramètres accessibles en pressant [COMMON]

Ici, vous pouvez faire les réglages des paramètres communs à la totalité du Patch.

Page **PATCH NAME** (page d'appellation de Patch)

Patch name Espace, A - Z, a - z, 1 - 9, 0, + - */#!,.

Vous pouvez donner un nom de 12 caractères au Patch que vous éditez. Utilisez le curseur de paramètre 2 ou [◄]/[►] pour déplacer le curseur et utilisez le curseur de paramètre 1 ou INC/DEC pour sélectionner un caractère à l'emplacement du curseur.

Les caractères peuvent également être sélectionnés à l'aide des boutons de banque et numéro (les caractères et symboles imprimés en gris sur le côté inférieur droit des boutons).

Les trois caractères ou symboles se succèderont chaque fois que vous presserez le bouton.

CAPS : Ce bouton fait alterner entre majuscules et minuscules. Lorsque l'indicateur est allumé, ce sont les majuscules qui sont sélectionnées.

SPACE : Ce bouton programme un espace.

Page **PATCH COMMON** (page des paramètres communs de Patch)

Level *Niveau de Patch* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau (volume) du Patch.

Pan *Panoramique de Patch* L64 - 0 - 63R

Ce paramètre règle la position panoramique du patch.

Velo-Sw *Commutateur de plage dynamique* ON/OFF

Le réglage de plage dynamique sera actifs si ce paramètre est sur ON.

Page **VELOCITY RANGE** (page de plage de dynamique)

Tone 1, Tone 2, Tone 3, Tone 4 0 - 127 chacun

Ces paramètres fixent la plage de dynamique (limite basse/limite haute) pour chaque Tone. La limite basse est affichée à gauche et la limite haute à droite. Les valeurs de dynamique comprises entre ces deux limites représentent la plage de dynamique possible pour le Tone. Chaque Tone ne répondra qu'aux messages dont la dynamique est comprise dans cette plage

* Il n'est pas possible de régler la limite inférieure sur une valeur plus élevée que la limite supérieure.

Paramètres accessibles en pressant [EFFECT]

Ces paramètres déterminent les réglages des effets internes quand un Patch est sélectionné en mode de jeu de Patch. Les réglages d'effets s'appliquent à la totalité du Patch. L'unité d'effets offre une grande variété de possibilités, depuis l'enrichissement du son jusqu'à des transformations radicales du timbre.

* En mode de jeu de Performance, l'unité d'effets utilise les réglages de la Performance.

Page **FX SEND** (page d'envoi à l'effet)

Dry *Niveau direct* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau du son direct (non traité).

Chorus *Niveau d'envoi au Chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau du signal qui est envoyé au chorus.

Reverb *Niveau d'envoi à la Reverb* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau du signal qui est envoyé à la Reverb.

Page **PATCH CHORUS** (page de Chorus du Patch)

Type *Type de Chorus* CHO1 - 3

Ce paramètre sélectionne le type d'effet chorus.

CHO1	Un chorus conventionnel.
CHO2	Une chorus avec vitesse lente. Vous pouvez également appliquer de la réinjection pour l'utiliser comme plongeur.
CHO3	Un chorus avec plus grande amplitude. Un effet de désaccord extrême peut être produit.

Lev *Niveau du chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau du son de chorus.

Rat *Vitesse du chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Dep *Amplitude de chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle l'amplitude de la modulation de l'effet chorus.

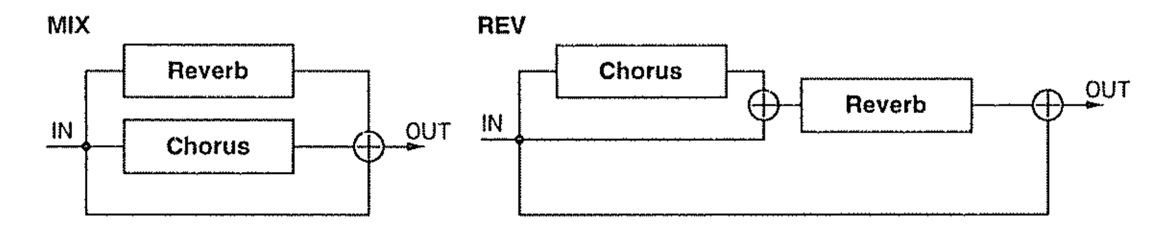
Fbk *Réinjection dans le chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau du son qui est réinjecté dans l'effet chorus.

* Des réglages très élevés de Fbk peuvent entraîner une distorsion.

Out *Commutateur de sortie* MIX/REV

Ce paramètre détermine la destination de sortie du son de chorus. Quand MIX est sélectionné, le son de chorus et le son de réverbération sont mélangés avec le signal direct. Quand REV est sélectionné, le son de chorus est envoyé à la Reverb et le résultat est ensuite mélangé avec le signal direct



Page **PATCH REVERB** (page de réverbération du Patch)

Type *Type de Reverb* ROOM1 - 2/STAGE1 - 2/HALL1 - 2/DELAY/PAN - DLY

Ce paramètre sélectionne le type de Reverb.

ROOM1	Une Reverb courte avec réverbération dense
ROOM2	Une Reverb courte avec réverbération éparse
STAGE1	Une Reverb avec plus de réflexions tardives
STAGE2	Une Reverb avec de fortes réflexions premières
HALL1	Reverb claire
HALL2	Reverb riche
DELAY	Retard conventionnel
PAN - DLY	Retard avec écho panoramique (gauche/droite)

Level *Niveau de Reverb* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau du son réverbéré. Des valeurs élevées donnent un son plus fort.

Time *Durée de Reverb* 0 - 127

Si le type de Reverb a été réglé sur ROOM1 - HALL2, ce paramètre détermine la durée de la Reverb. Si le type a été réglé sur DELAY/PAN - DLY, ce paramètre détermine le temps de retard.

F-Back *Réinjection dans le Delay* 0 -127

Si le type de Reverb a été réglé sur Delay, ce paramètre détermine le niveau du son retardé qui est réinjecté dans le Delay.

Page **ANALOG FEEL** (page de simulation analogique)

Depth *Amplitude* 0 - 127

Ce paramètre règle l'amplitude de l'effet de simulation analogique, qui applique une modulation «1/f» au niveau et à la hauteur pour donner un aspect plus «naturel» au son (c'est-à-dire que le son semble moins numérique). Des réglages plus élevés donnent une modulation plus ample.

● Paramètres accessibles en pressant [CONTROL]

Ici, vous pouvez faire les réglages concernant le clavier et les commandes du JV-90.

Page **KEY ASGN et BENDER** (assignation des touches et plage d'action du Bender)

Assign *Mode d'assignation* POLY/SOLO

Ce paramètre détermine si le Patch sera polyphonique (POLY) ou monophonique (SOLO). Si POLY est sélectionné, vous pouvez jouer des accords, alors que si SOLO est sélectionné, seule la note jouée en dernier est entendue.

Legato *Legato* ON/OFF

Ce paramètre détermine si la fonction Legato s'applique (On) ou non (Off). Même si Legato est sur On, il ne fonctionnera pas si le mode d'assignation est POLY.

Legato : Les enveloppes et le LFO de la note précédente se poursuivent. Cela vous permet de simuler les techniques de jeu «Hammer - On/Pull - Off» d'un guitariste.

Bender-Range *Plage d'action du Bender* - 48 - 0 (vers le bas) /0 - 12 (vers le haut)

La plage d'action du Bender vers le bas détermine de combien (en demi-tons) la hauteur chutera lorsque le levier Bender sera incliné à fond à gauche. La plage d'action du Bender vers le haut détermine de combien la hauteur montera lorsque le levier Bender sera incliné à fond vers la droite.

Page **PORTAMENTO** (page de réglage de Portamento)

Portamento : Le portamento est un effet grâce auquel la hauteur change de façon progressive entre une note et sa suivante. En mode solo, il est efficace d'appliquer un effet portamento aux sonorités de guitare et d'instruments à vent.

Switch *Commutateur de portamento* ON/OFF

Cela détermine si le portamento s'applique (ON) ou non (OFF).

Mode *Mode de portamento* LEGATO/NORMAL

Cela détermine comment l'effet portamento s'applique. Quand NORMAL est sélectionné, le portamento est toujours en service. Quand LEGATO est sélectionné, le portamento s'appliquera uniquement aux notes jouées avec style legato (c'est-à-dire lorsque vous jouez une note avant d'avoir relâché la précédente).

Type *Durée de Portamento* TIME/RATE

Cela détermine le type d'effet portamento. Quand TIME est sélectionné, la hauteur passe à la suivante dans un temps déterminé quel que soit l'éloignement des deux notes consécutives. Quand RATE est sélectionné, la hauteur passe à la valeur suivante à une vitesse fixe, aussi le temps nécessaire au passage d'une hauteur à la suivante sera-t-il plus important pour deux notes plus éloignées.

Time *Durée de portamento* 0-127

Cela détermine le temps nécessaire à la hauteur pour atteindre la valeur suivante.

Page **PEDALS** (page de réglage des pédales)

Volume *Commutateur de commande de volume* ON/OFF

Cela détermine si les messages MIDI de volume seront reçus (ON) ou non (OFF) par le Tone

Hold-1 *Commutateur de commande de Sustain* ON/OFF

Ce paramètre détermine si des messages HOLD1 (Sustain) venant des prises HOLD/PEDAL1/PEDAL2 ou du curseur C1 affecteront (ON) ou non (OFF) le Tone.

Re-Damp *Commutateur de redéclenchement de Sustain* ON/OFF

Si un message Hold 1 est reçu après que des touches aient été relâchées mais alors que les notes sont encore produites, ce paramètre détermine si le son sera à cet instant tenu (ON) ou non (OFF).

* Si Hold-1 est sur OFF, Re-Damp n'aura pas d'effet même s'il est réglé sur ON.

* Les caractéristiques MIDI définissent les commandes n° 7 et n° 64 comme le volume et le Sustain (Hold1).

Page **CONTROL** (page de réglage des commandes)

Modulation *Commande de modulation*

Vous pouvez déterminer jusqu'à 4 paramètres de Tone comme devant être pilotés par des messages de modulation.

Aftertouch *Commande d'aftertouch*

Vous pouvez choisir jusqu'à 4 paramètres de Tones comme devant être commandés par l'Aftertouch.

Expression *Commande d'expression*

Vous pouvez déterminer jusqu'à 4 paramètres de Tone comme devant être commandés par une pédale d'expression.

Les paramètres de Tone qui peuvent être commandés et les plages de variation sont donnés ci-dessous.

Destination (paramètres pouvant être pilotés)		Depth (plage de réglage)	Remarques
Afficheur	Signification		
PCH	Pitch ou hauteur (en demi-tons)	- 63 – + 63	Avec une valeur positive (+), le changement se fait vers le haut et avec une valeur négative (–), le changement se fait vers le bas.
CUT	Cutoff ou fréquence de coupure	- 63 – + 63	
RES	Résonance	- 63 – + 63	
LEV	Level (volume)	- 63 – + 63	
PL1	Intensité d'action du LFO1 sur la hauteur (pitch)	- 63 – + 63	La phase du LFO est inversée selon que le réglage est positif (+) ou négatif (–). Aussi bien pour les réglages positifs que pour les négatifs, l'effet est d'autant plus prononcé que la valeur est éloignée de 0.
PL2	Intensité d'action du LFO2 sur la hauteur (pitch)	- 63 – + 63	
FL1	Intensité d'action du LFO1 sur la fréquence de coupure	- 63 – + 63	
FL2	Intensité d'action du LFO2 sur la fréquence de coupure	- 63 – + 63	
AL1	Intensité d'action du LFO1 sur le volume	- 63 – + 63	
AL2	Intensité d'action du LFO2 sur le volume	- 63 – + 63	
L1R	Vitesse du LFO1	- 63 – + 63	Pour des valeurs positives (+), la fréquence du LFO est plus haute (LFO plus rapide), et pour des valeurs négatives (–), elle est plus basse (LFO plus lent).
L2R	Vitesse du LFO2	- 63 – + 63	

* Les caractéristiques MIDI définissent l'expression comme la commande n° 11 et la modulation comme la n°1. Le JV-90 transmet des messages de modulation quand vous éloignez de vous le levier Bender/Modulation. Les prises Pedal 1, Pedal 2 et le curseur C1 transmettent le message MIDI qui leur est assigné à chacun. Pour des détails, référez-vous au tableau d'équipement MIDI

● Paramètres accessibles par WAVE/LFO

Ces paramètres sélectionnent la forme d'onde (l'élément de base du son) ainsi que les réglages de LFO.

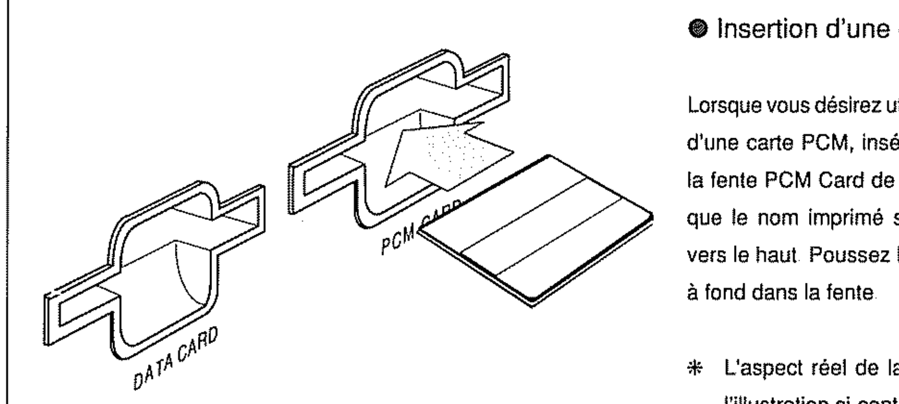
Page **WAVE** (page de sélection d'onde)

Switch *Commutateur de Tone* ON/OFF

Ce paramètre détermine si le Tone actuellement sélectionné sera utilisé (ON) ou non (OFF). Les voix ne seront utilisées que par des Tones dont ce paramètre est réglé sur ON

Group *Groupe d'ondes* INT/EXP/CARD

Ce paramètre détermine la mémoire dans laquelle la forme d'onde sera sélectionnée. Le JV-90 a 152 formes d'onde en mémoire interne (INT). De plus, vous pouvez également utiliser des formes d'onde venant de cartes d'extension d'ondes optionnelles (EXP) ou de cartes PCM (PCM).



● Insertion d'une carte PCM

Lorsque vous désirez utiliser des formes d'onde d'une carte PCM, insérez la carte PCM dans la fente PCM Card de la face arrière. Vérifiez que le nom imprimé sur la carte est orienté vers le haut. Poussez la carte soigneusement à fond dans la fente.

* L'aspect réel de la carte peut différer de l'illustration ci-contre.

No *numéro d'onde*

Ce paramètre détermine le numéro de forme d'onde.

* L'affichage ne permet de visualiser que les numéros de mémoire qui sont accessibles.

Page **FXM** (page de réglage de FXM)

La FXM module la forme d'onde par une autre forme d'onde (c'est-à-dire qu'elle applique une modulation en croix pour créer une nouvelle forme d'onde).

Switch *Commutateur de FXM* ON/OFF

Ce paramètre détermine si la FXM (Frequency Cross Modulation ou modulation de fréquence en croix) est utilisée (ON) ou non (OFF).

Depth *Amplitude de FXM* 1-16

Ce paramètre détermine l'amplitude de FXM.

Page **LFO 1/2** (page de réglage des LFO)

Les quatre pages suivantes contiennent les réglages pour les LFO 1 et 2 (les paramètres sont les mêmes pour les deux).

Form *Forme d'onde du LFO* TRI/SIN/SAW/SQR/RND1 - 2

Vous pouvez choisir une de ces formes pour le LFO : triangulaire, sinusoïdale, en dents de scie, carrée, aléatoire 1 et 2.

Synchro *Synchronisation du LFO* ON/OFF

Sur ON, la phase du LFO est synchronisée avec l'enfoncement des touches, aussi la phase de chaque LFO est-elle indépendante pour chaque nouvelle note jouée. Sur OFF, la phase du LFO reste constante pour toutes les notes produites.

Rate *Vitesse du LFO* 0 - 127

Ce paramètre détermine la vitesse du LFO.

Offset *Décalage* - 100/- 50/0/+50/+100

Ce paramètre décale la forme d'onde du LFO dans une direction positive (+) ou négative (-). Si un décalage positif (négatif) est appliqué à la modulation de hauteur (volume), la hauteur (le volume) centrale de la modulation sera au dessus (au dessous) de la hauteur (du volume) normale.

Delay *Retard du LFO* 0 - 127/KEY - OFF

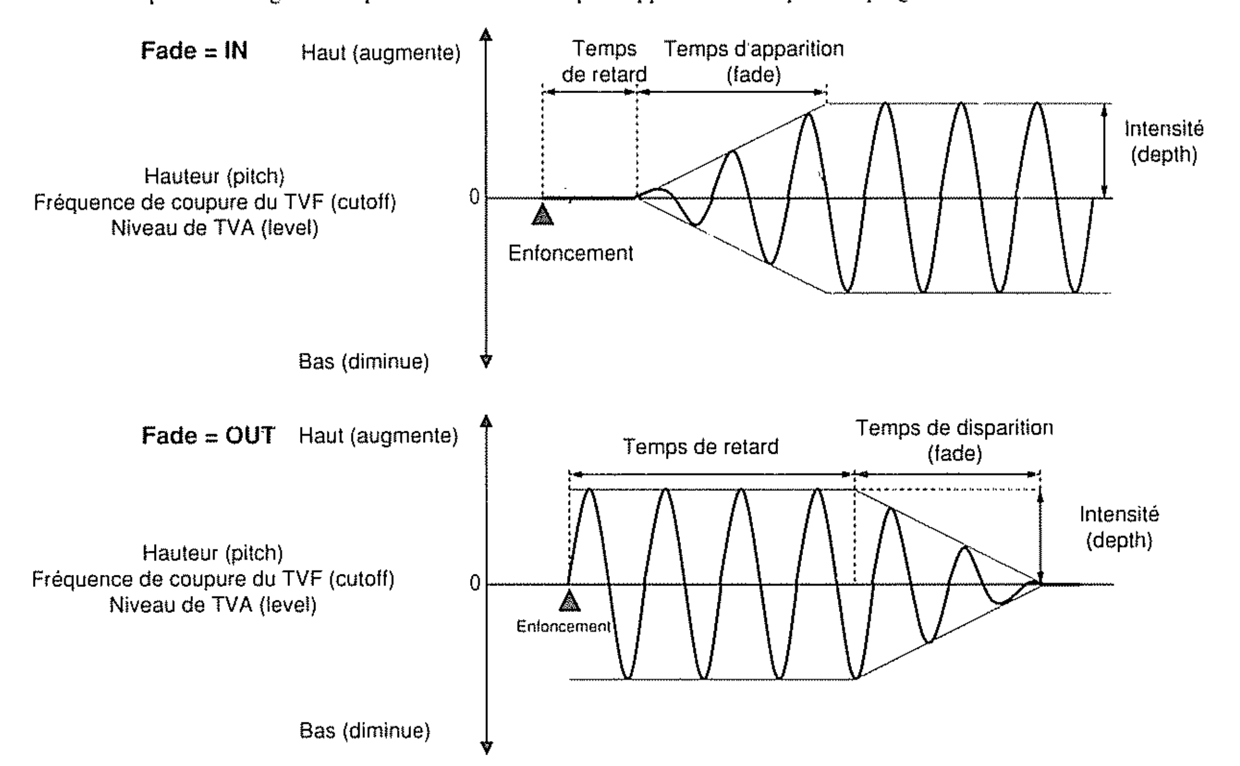
Ce paramètre règle le retard d'apparition du LFO après l'enfoncement de la touche. Si ce paramètre est réglé sur KEY - OFF, le LFO ne prend effet que lorsque la touche est relâchée

Fade *Mode de progressivité du LFO* IN/OUT

Ce paramètre détermine comment le LFO s'applique dans le temps. Quand IN est sélectionné, le LFO apparaît progressivement après l'enfoncement de la touche, en un temps déterminé par le paramètre Time ci-dessous. Quand OUT est sélectionné, le LFO s'applique dès l'enfoncement de la touche et disparaît progressivement à partir du moment où le temps de retard (Delay) s'est écoulé. La disparition se fait en fonction du paramètre Time ci-dessous.

Time *Progressivité du LFO* 0 -127

Ce paramètre règle le temps nécessaire au LFO pour apparaître ou disparaître progressivement



Page **LFO DEPTH** (page de réglage d'amplitude du LFO)

P1, P2 *Action du LFO 1 sur la hauteur, Action du LFO 2 sur la hauteur* - 63 - +63

Ces paramètres déterminent l'amplitude d'action des LFO 1 et 2 sur la hauteur du Tone.

F1, F2 *Action du LFO 1 sur le filtre, Action du LFO 2 sur le filtre* - 63 - +63

Ces paramètres déterminent l'amplitude d'action du LFO 1 et du LFO 2 sur la fréquence de coupure du Tone.

A1, A2 *Action du LFO 1 sur le niveau, Action du LFO 2 sur le niveau* - 63 - +63

Ces paramètres déterminent l'amplitude d'action des LFO 1 et 2 sur le niveau du Tone.

Le changement de hauteur ou de volume sera opposé selon que l'amplitude est positive (+) ou négative (–). Par exemple, si l'amplitude est réglée sur une valeur positive (+) pour un Tone et négative (–) mais de valeur égale pour un autre Tone, les deux Tones seront modulés en opposition de phase. Cela peut servir à faire cycliquement passer d'un Tone à l'autre, ou bien en conjonction avec le paramètre panoramique (expliqué plus tard) pour créer des changements cycliques de position stéréo.

● Paramètres accessibles en pressant [PITCH]

Ces paramètres déterminent la hauteur du Tone.

Page **PITCH** (page de réglage de hauteur)

Crs *Accord grossier* - 48 - +48

Ce paramètre change la hauteur du Tone par demi-ton.

Fin *Accord fin* - 50 - +50

Ce paramètre change la hauteur du Tone par centième de demi-ton.

* La hauteur change mais la note sur le clavier n'est pas affectée. Cela signifie que les réglages d'accord grossier et fin n'affectent pas les réglages de tessiture ni les numéros de note des messages transmis par la MIDI OUT

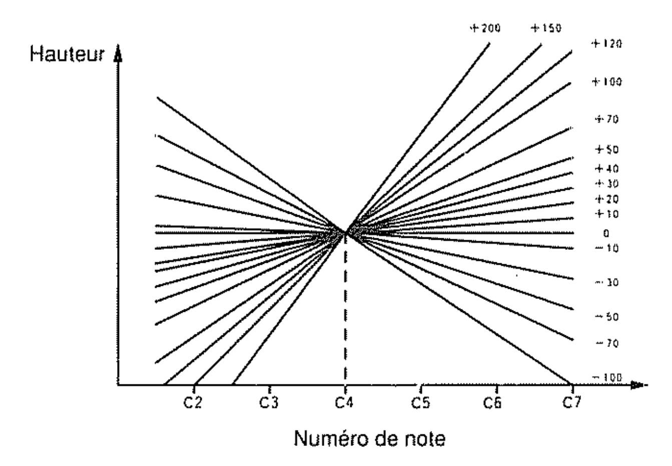
Rnd *Amplitude de variation aléatoire de la hauteur*

0/5/10/20/30/40/50/70/100/200/300/400/500/600/800/1200

Ce paramètre fait varier aléatoirement la hauteur du Tone. La valeur de paramètre est affichée en unités d'un centième de demi-ton.

P-KF *Asservissement de la hauteur au clavier*
-100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200

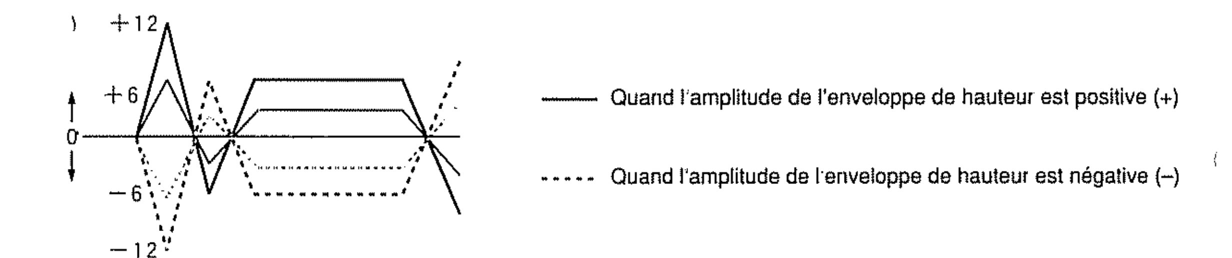
Ce paramètre détermine comment la hauteur du Tone change par rapport à la position de jeu sur le clavier. Ce réglage prend pour référence la touche C4 (do4). Pour des réglages positifs (+), la hauteur augmente avec les numéros de note (c'est-à-dire quand vous jouez plus dans les aigus et donc plus à droite du clavier) et des réglages élevés entraînent une montée plus rapide de cette hauteur. Pour des réglages négatifs (–), la hauteur diminue quand le numéro de note augmente. Pour une réponse standard de la hauteur quand on joue au clavier, ce paramètre doit être réglé sur 100. S'il est réglé sur 0, toutes les touches produisent la même hauteur.



Env *Amplitude de l'enveloppe de hauteur* - 12 - +12

Ce paramètre détermine comment la hauteur de Tone change en réponse aux réglages de niveau d'enveloppe de hauteur. Quand le réglage de ce paramètre est positif (+), la hauteur augmente si les niveaux d'enveloppe de hauteur augmentent. Quand il est négatif (–), la hauteur diminue si les niveaux de l'enveloppe de hauteur augmentent.

* Si augmenter les niveaux d'enveloppe ne donne pas un changement suffisant, augmentez la valeur de ce paramètre



Vel *Sensibilité des niveaux d'enveloppe à la dynamique* -63 - +63

Ce paramètre détermine comment les niveaux de l'enveloppe de hauteur changent en réponse à la dynamique.

Page **P - ENV** (page de réglage de l'enveloppe de hauteur)

Les paramètres des deux pages suivantes déterminent comment la hauteur change dans le temps (enveloppe de hauteur).

Velo-T1 *Sensibilité de la durée d'attaque à la dynamique*
-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

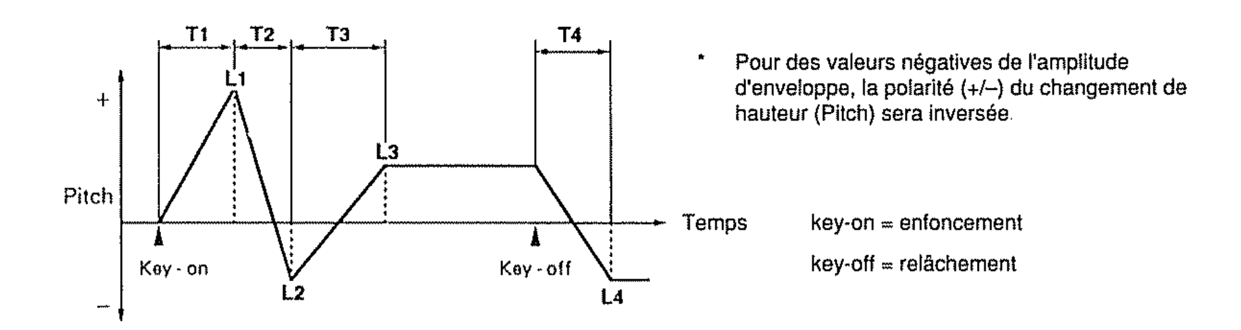
Ce paramètre détermine comment la dynamique affecte le paramètre T1 de l'enveloppe de hauteur.

Velo-T4 *Sensibilité de la durée de relâchement à la dynamique*
-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Ce paramètre détermine comment la dynamique affecte le paramètre T4 de l'enveloppe de hauteur.

Time-KF *Asservissement de la durée d'enveloppe au clavier*
-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Ce paramètre détermine comment la position de jeu sur le clavier (le numéro de touche jouée) affecte la durée d'enveloppe de hauteur. Pour la touche C4 (do4), la durée des segments de l'enveloppe est celle déterminée par les réglages de l'enveloppe. Avec des réglages positifs (+) de ce paramètre, les segments T2 - T4 sont plus courts lorsque le numéro de note augmente. Avec des réglages négatifs (–), T2 - T4 s'allongent. Avec un réglage de 0, la position de jeu sur le clavier n'affecte pas la durée des segments de l'enveloppe de hauteur (Pitch).



T1, T2, T3, T4 0 - 127

Ces paramètres fixent les durées T1, T2, T3 et T4 de l'enveloppe de hauteur. Ces durées représentent le temps nécessaire à la hauteur pour passer d'un niveau à un autre (par exemple, T2 est le temps nécessaire à la hauteur pour passer de L1 à L2). Des valeurs plus élevées correspondent à des temps plus longs.

L1, L2, L3, L4 -63 - +63

Ces paramètres déterminent les niveaux d'enveloppe de hauteur (L1, L2, L3 et L4). Ces niveaux fixent la hauteur (le changement de hauteur) en chaque point. Ces changements de hauteur sont effectués par rapport à la hauteur déterminée dans les paramètres d'accord grossier et fin. Avec des réglages positifs (+), la hauteur est augmentée. Avec des réglages négatifs (–), la hauteur est diminuée.

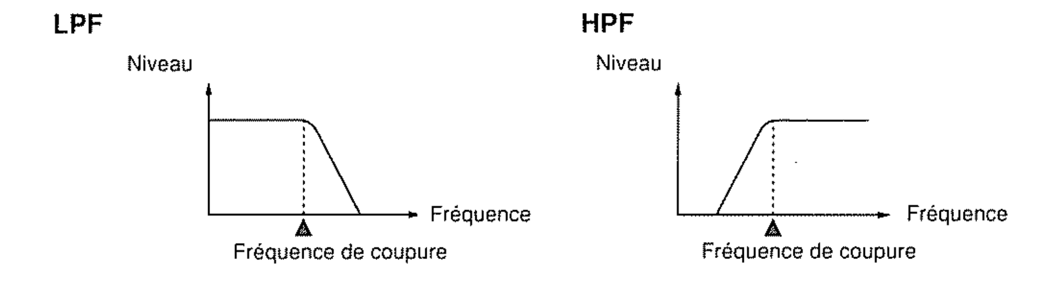
● Paramètres accessibles par TVF

Ces paramètres déterminent comment fonctionne le TVF.

Page **TVF** (page de réglage du filtre)

Typ *Type de filtrage* OFF/LPF/HPF

Ce paramètre sélectionne le type de TVF. Le LPF (Low-pass Filter) est un filtre passe-bas alors que HPF (High-pass Filter) est un filtre passe-haut. Quand OFF est sélectionné, le filtre est désactivé.



Cut *Fréquence de coupure* 0 - 127

Ce paramètre règle la fréquence (fréquence de coupure ou « Cutoff Frequency») à laquelle le TVF commence à modifier le contenu de la forme d'onde.

Type de filtrage et fréquence de coupure
La façon conventionnelle d'utiliser le TVF est de régler le type de filtrage sur LPF pour réduire la portion haute du spectre fréquentiel. Lorsque la fréquence de coupure est augmentée, un plus grand nombre de fréquences sont autorisées à passer et le son devient plus brillant. A l'inverse, quand on baisse la fréqence de coupure, les fréquences hautes sont coupées et le son devient plus feutré. Si le type de filtrage est réglé sur HPF, augmenter la fréquence de coupure supprimera plus de basses fréquences, ne laissant que la portion brillante du son.

Res *Résonance* 0 - 127

Ce paramètre détermine l'accentuation apportée aux fréquences proches de la fréquence de coupure.

Mode *Mode de résonance* SOFT/HARD

Ce paramètre sélectionne le type de résonance.

* Si le Tone est joué à un fort niveau ou si la fréquence de coupure est élevée, l'effet de la résonance peut ne pas être notable.

F-KF *Asservissement de la fréquence de coupure au clavier*
-100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/150/+200

Ce paramètre détermine comment la fréquence de coupure sera affectée par la position de jeu au clavier. Avec un réglage de +100, la fréquence de coupure aura la même relation par rapport à la hauteur de toutes les notes. Quand ce paramètre a une valeur positive (+), les notes plus aiguës ont une fréquence de coupure plus élevée (avec pour référence la touche C4 ou do 4). Quand ce paramètre est augmenté, la fréquence de coupure monte plus rapidement par rapport aux notes. Avec des valeurs négatives (–), plus les notes sont élevées plus la fréquence de coupure est basse.

Env *Amplitude de l'enveloppe de TVF* -63 - +63

Ce paramètre détermine la plage maximale dans laquelle l'enveloppe de TVF affecte la fréquence de coupure.

Page **TVF-ENV** (page de réglage de l'enveloppe de TVF)

Les paramètres des deux pages suivantes déterminent comment la fréquence de coupure change au cours du temps (l'enveloppe de TVF).

Crv *Type de courbe de dynamique* 1 - 7

Ce paramètre détermine la façon dont la dynamique affecte la fréquence de coupure. Une indication graphique de la forme de courbe apparaît selon le type de courbe sélectionné.

Vel *Sensibilité du niveau d'enveloppe à la dynamique* -63 - +63

Ce paramètre détermine comment la dynamique affecte les niveaux d'enveloppe de TVF.

V-T1 *Sensibilité de la durée d'attaque à la dynamique*

-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Ce paramètre détermine comment la dynamique affecte le paramètre T1 de l'enveloppe de TVF.

V-T4 *Sensibilité de la durée de relâchement à la dynamique*

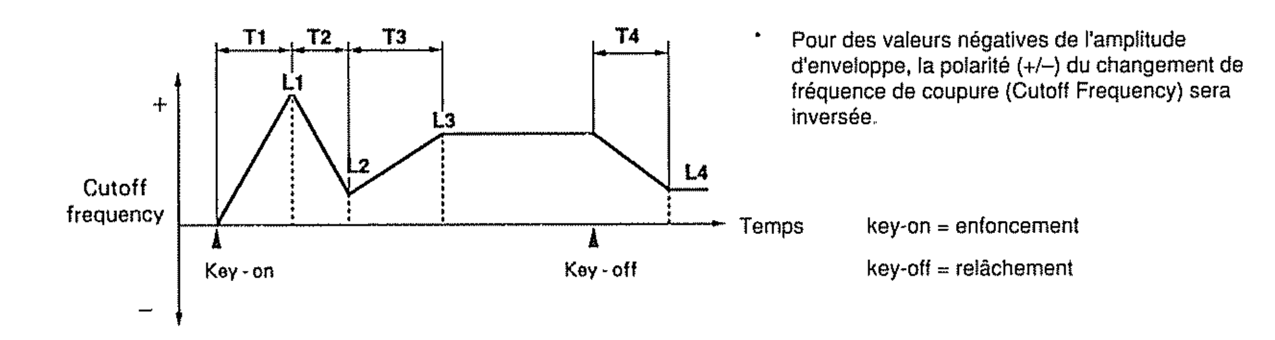
-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Ce paramètre détermine comment la dynamique de relâchement affecte le paramètre T4 de l'enveloppe de TVF.

T-KF *Asservissement de la durée d'enveloppe au clavier*

-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Ce paramètre détermine comment la position de jeu au clavier (avec pour référence la note C4 ou do 4) affectera l'enveloppe de TVF. Avec des réglages positifs (+), les durées T2 - T4 racourcissent quand le numéro de note augmente. Avec des réglages négatifs (–), les durées T2 - T4 s'allongent quand le numéro de note augmente.



T1, T2, T3, T4 0 - 127

Ces paramètres déterminent les durées T1, T2, T3 et T4 de l'enveloppe de TVF.

L1, L2, L3, L4 0 - 127

Ces paramètres déterminent les niveaux L1, L2, L3 et L4 de l'enveloppe de TVF.

● Paramètres accessibles par TVA

C'est ici que vous ferez les réglages de l'amplificateur «TVA».

Page **TVA** (page de réglage de TVA)

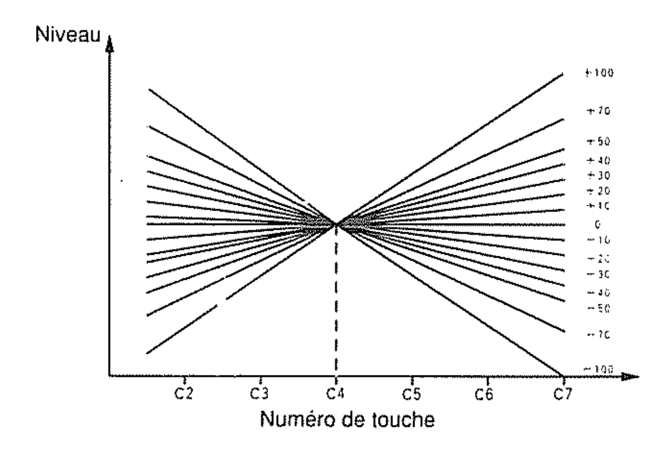
Lev *Niveau du Tone* 0 - 127

Ce paramètre détermine le niveau du Tone.

L-KF *Asservissement du niveau au clavier*

-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Ce paramètre détermine comment la position de jeu au clavier (numéro de note) affecte le niveau de Tone.



Crv *Type de courbe de dynamique* 1 - 7

Ce paramètre détermine la façon dont la dynamique affecte le niveau. Une indication graphique représentant la forme de courbe s'affiche selon le type de courbe sélectionné.

Vel *Sensibilité du niveau à la dynamique* -63 - +63

Ce paramètre détermine comment la dynamique affecte le niveau. Avec des réglages positifs (+), le niveau augmente avec la dynamique. Avec des réglages négatifs (–), le niveau augmente quand la dynamique diminue. Il est également possible de faire des réglages de sensibilité du niveau à la dynamique sur -32 et +32 pour deux Tones différents afin que vos changements de dynamique fassent passer d'un son à un autre.

Pan *Panoramique* L64-0-63R/RND

Ce paramètre règle l'emplacement stéréo du Tone. Un réglage de L64 correspond à l'extrême gauche (L pour Left), 0 est le centre et 63R l'extrême droite (R pour Right). Avec un réglage RND (Random), l'emplacement stéréo change de façon aléatoire.

P-KF *Asservissement au clavier du panoramique*

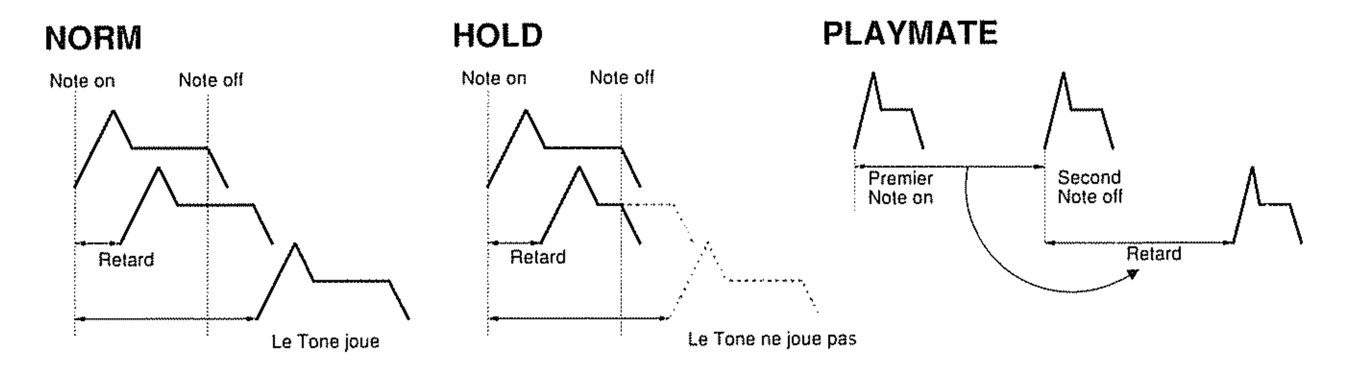
-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Ce paramètre détermine comment la position de jeu sur le clavier affecte l'emplacement stéréo. Par rapport à l'emplacement stéréo de la touche C4 (do4 ou do médian), des valeurs positives (+) changent la position stéréo vers la droite quand vous jouez des notes plus aiguës alors que des valeurs négatives déplacent la position stéréo vers la droite quand vous jouez des notes plus graves. Dans l'un ou l'autre cas, le déplacement est d'autant plus important que ce paramètre a une valeur éloignée de 0. Avec une valeur de 0, toutes les notes sont jouées au même emplacement stéréo.

Page **DELAY (retard de Tone)**

Mode *Mode de retard de Tone* NORMAL/HOLD/PLAYMATE

Ce paramètre sélectionne le type de retard de Tone. Avec un réglage NORMAL, le retard de Tone sera valide même après que la touche ait été relâchée. Par contre, HOLD n'entraîne un retard valide que lorsque la touche est maintenue, aussi si vous relâchez la touche avant que le temps de retard ne soit écoulé, le Tone retardé ne sera pas entendu. Avec un réglage PLAYMATE, le temps de retard sera égal à l'intervalle séparant la note de sa précédente (uniquement si cet intervalle ne dépasse pas 2 secondes).



Le temps de retard change en fonction du temps qui sépare les deux message Note on

Time *Durée de retard deTone* 0-127/KEY-OFF

Ce paramètre règle le retard du Tone après l'enfoncement de la touche. Des valeurs plus élevées donnent un temps de retard plus long.

Si le paramètre Mode a été réglé sur PLAYMATE, un réglage de 64 fixera le temps de retard sur l'intervalle qui sépare le message Note On actuel du précédent. Un réglage de 127 pour ce paramètre donne un temps de retard approximativement deux fois plus long que pour un réglage de 64.

Si ce paramètre est réglé sur KEY-OFF, le Tone joué en retard sera produit lorsque la touche sera relâchée, quel que soit le réglage de Mode. Contrairement au retard produit par l'unité d'effet, cette méthode permet au son retardé d'avoir une autre tonalité, ou même une hauteur différente pour créer des effets d'arpège avec une seule touche.

* Contrairement au Delay produit par une unité d'effet, ce paramètre vous permet de changer la couleur tonale de la note retardée ou de modifier la hauteur de ce Tone pour créer des arpèges à partir d'une seule touche.

Page **TVA-ENV** (enveloppe de TVA)

```
1---      ⇑Velo-T1|Velo-T4|Time-KF|
TVA-ENV ⇓      -30|      0|      0|-------
```

Velo-T1 *Sensibilité de la durée d'attaque à la dynamique*

-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Ce paramètre détermine comment la dynamique affecte le paramètre T1 de l'enveloppe de TVA.

Velo-T4 *Sensibilité de la durée de relâchement à la dynamique*

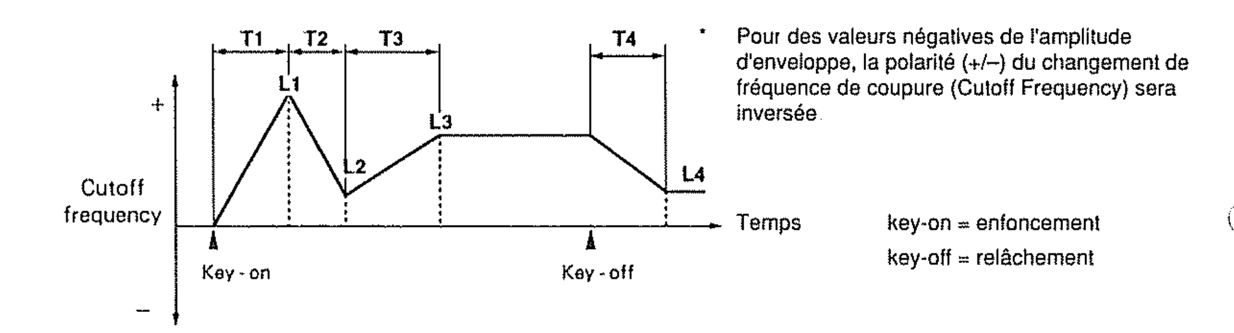
-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Ce paramètre détermine comment la dynamique de relâchement affecte le paramètre T4 de l'enveloppe de TVA.

Time-KF *Asservissement de la durée d'enveloppe au clavier*
-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Ce paramètre détermine comment la position de jeu au clavier (le numéro de note) affecte l'enveloppe de TVA. Avec des réglages positifs (+), les durées T2-T4 se raccourcissent lorsque le numéro de note augmente. Avec des réglages (–), T2-T4 s'allongent lorsque le numéro de note augmente.

```
1---     ⇑  T1|  T2|  T3|  T4|  L1|  L2|  L3|
TVA-ENV  ▮   0|  10|  30|  70| 127| 100|  85|---
```



T1, T2, T3, T4 0-127

Ces paramètres règlent les durées T1 à T4 d'enveloppe de TVA.

L1, L2, L3 0-127

Ces paramètres règlent les niveaux L1, L2, L3, de l'enveloppe de TVA.

2. Mode d'édition de Performance

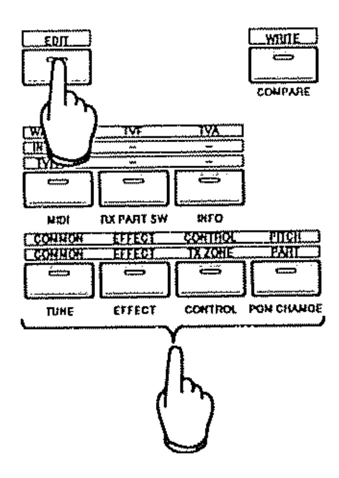
■ Qu'est-ce que le mode d'édition de Performance?

Le JV-90 permet de créer une «Performance» qui assigne sept Patches et un ensemble rythmique aux Parties, pour que plusieurs Patches puissent jouer simultanément. Dans le mode d'édition de Performance, vous pouvez faire ces réglages.

■ Guide de fonctionnement

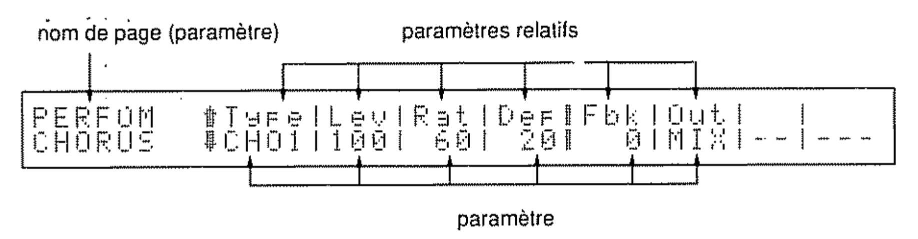
● Procédure d'édition de Performance

En mode de jeu de Performance, sélectionnez une Performance puis pressez EDIT. Vous passerez en mode d'édition de Performance. Pressez maintenant un des boutons de sélection de fonction pour appeler le paramètre désiré



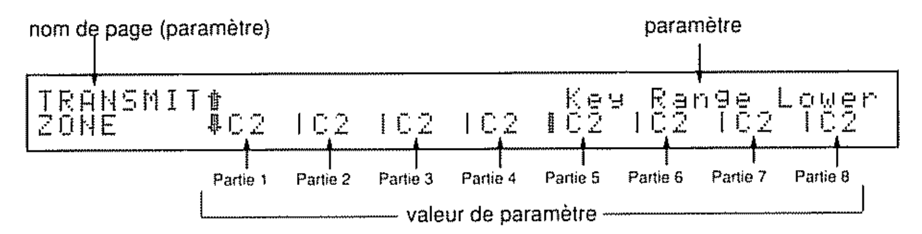
Lorsque vous pressez COMMON ou EFFECT, un affichage du type suivant apparaît.

[Exemple] Quand [EFFECT est pressé]



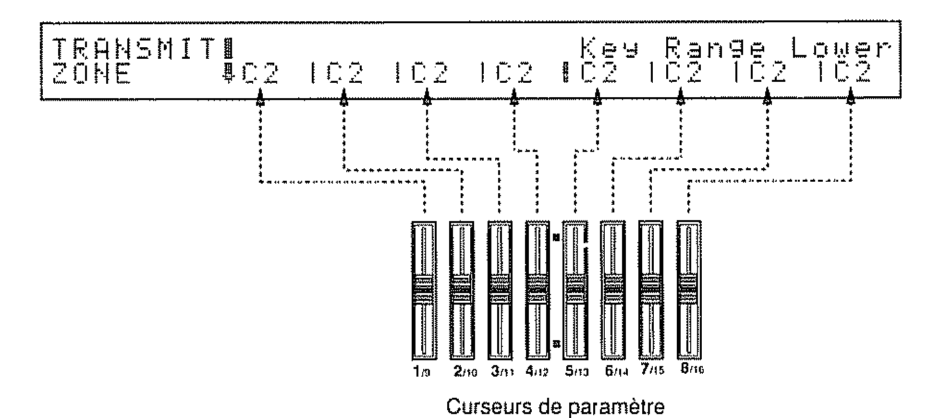
Quand vous pressez [TX ZONE], [INT ZONE] ou [PART], un affichage du type suivant apparaît.

[Exemple] quand [TX ZONE est pressé]



Dans l'un ou l'autre cas, les valeurs de gauche à droite correspondent aux curseurs de paramètre 1-8. Utilisez les curseurs de paramètre pour modifier la valeur désirée.

[Exemple]



Curseurs de paramètre

Pour les pages dans lesquelles «⇑» ou «⇓» s'affichent, vous pouvez presser [▲]/[▼] pour sélectionner les autres pages (p. 7).

Vous pouvez utiliser les boutons PART SWITCH (1 – 8) pour obtenir différentes fonctions pour chaque Partie, comme par exemple le réglage On/Off de la réception/transmission MIDI, ou la mise en/hors service d'une Partie. La fonction réglée On/Off par les boutons PART SWITCH dépend du bouton de sélection de fonction pressé, comme indiqué ci-dessous (p. 6).

Bouton de sélection de fonction	Le réglage piloté par la Partie
COMMON	Commutateur de réception
EFFECT	Commutateur Chorus/Reverb
TX ZONE	Commutateur de transmission
INT ZONE	Commutateur Local
PART	Commutateur de réception

* Pour sélectionner la Partie sur laquelle pointe actuellement le curseur en mode Performance, tenez enfoncé [ENTER] en pressant [PATCH]. Ensuite, vous pouvez éditer cette Partie en pressant [EDIT]. Pour retourner en mode Performance, pressez [PERFORMANCE].

■ Explication des paramètres

Nous expliquerons les paramètres dans l'ordre suivant : paramètres communs (Common), zone de transmission (Transmit Zone), zone interne (Internal Zone) et Partie (Part).

● Paramètres accessibles en pressant [COMMON]

Ces paramètres sont communs à toutes les parties. Ces réglages déterminent le nom de Performance, le mode de clavier et les réglages d'effet (chorus/reverb).

Quand ce bouton a été pressé, les boutons PART SWITCH (1 - 8) agissent comme commutateurs de réception MIDI pour activer/désactiver la réception de messages MIDI par chaque partie.

Page **PERFORM NAME**

Nom de Performance espace, A - Z, a - z, 1 - 9, 0, + - */#!,.

Vous pouvez donner un nom de 12 caractères à la Performance éditée. Utilisez le curseur de paramètre 2 ou [◄] / [►] pour déplacer le curseur et utilisez le curseur de paramètre 1 ou INC/DEC pour sélectionner les caractères. La programmation d'un nom de Performance utilise la même procédure que la programmation d'un nom de Patch.

Page **KEY MODE**

Mode *mode de clavier* LAYER/ZONE/SINGLE

Ce paramètre détermine comment les données de clavier sont traitées.

	Utilisation des données de jeu	Données transmises par MIDI
LAYER	Les réglages de tessiture des zones interne/transmission sont inactifs; toutes les données de jeu au clavier sont émises vers les 8 Parties et par la MIDI OUT	● Lorsque la Performance est changée, des données de changement de programme ainsi que des données de volume et de panoramique, qui sont réglées en zone de transmission, sont transmises
ZONE	Les données de jeu dans la tessiture programmées en zone interne/transmission sont envoyées aux 8 Parties et par la MIDI OUT	
SINGLE	Les réglages de zone interne/ transmission sont ignorés et seule la Partie où se trouve le curseur peut être pilotée Le fait de jouer sur le clavier fait entendre le Patch assigné à la Partie sur laquelle se trouve le curseur	● Le canal de réception assigné aux Parties utilisées sert de canal de transmission ● Quand le Patch est changé, les messages de sélection de banque et de changement de programme correspondant au numéro de Patch nouvellement appelé sont transmis ● Quand la Performance est changée, les messages de sélection de banque et de changement de programme correspondant au numéro de Patch assigné à la Partie sont transmis

● Paramètres accessibles par EFFECT

Ces paramètres sont les réglages de chorus et reverb. Le chorus et la reverb peuvent servir à donner de l'ampleur ou une sensation d'espace stéréo au son.
Les réglages des effets intégrés s'appliquent à toutes les Parties. L'amplitude d'effet pour chaque Partie est déterminée par le paramètre Send Level (envoi à l'effet) pour chaque Patch, mais les réglages d'effets programmés pour le Patch seront ignorés, ils ne servent qu'en mode de jeu de Patch.

Page **PERFORM CHORUS**

Quand cette page est sélectionnée, les boutons PART SWITCH (1 - 8) règlent ON/OFF le chorus de chaque partie.

Type *Type de chorus* CHO1 - 3

Ce paramètre sélectionne le type d'effet chorus.

CHO1	Un chorus conventionnel.
CHO2	Un chorus avec vitesse lente. Vous pouvez également appliquer de la réinjection (Feedback) pour vous en servir de Flanger.
CHO3	Un chorus avec plus grande amplitude. Un effet de désaccord extrême peut être produit.

Lev *Niveau de chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau du son de chorus.

Rat *Vitesse de chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle la vitesse de modulation du chorus.

Dep *Amplitude de chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle l'amplitude du chorus.

Fbk *Réinjection (Feedback) dans le chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau du son de chorus qui sera réinjecté dans l'effet chorus.

Out *Commutateur de sortie* MIX/REV

Ce paramètre détermine la destination de sortie du son de chorus. Quand MIX est sélectionné, le son de chorus et le son de reverb sont mélangés avec le signal direct. Quand REV est sélectionné, le son de chorus est envoyé dans la reverb et ensuite mélangé avec le signal direct.

Page **PERFORM REVERB**

Quand cette page est affichée, les boutons PART SWITCH (1 - 8) règlent la reverb ON/OFF pour chaque Partie.

Type *Type de reverb* ROOM1-2/STAGE1-2/HALL1-2/DELAY/PAN-DLY

Ce paramètre sélectionne le type de reverb.

ROOM1	Reverb courte avec réverbération dense
ROOM2	Reverb courte avec réverbération éparse
STAGE1	Reverb avec plus de réverbérations tardives
STAGE2	Reverb avec fortes réflexions premières
HALL1	Reverb claire
HALL2	Reverb riche
DELAY	Retard conventionnel
PAN-DLY	Retard avec écho alternant entre gauche et droite

Level *Niveau de reverb* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau du son réverbéré.

Time *Durée de reverb* 0 - 127

Si le type de reverb a été réglé sur ROOM1-HALL2, ce paramètre règle la durée de réverbération. Si le type de reverb a été réglé sur DELAY/PAN-DELAY, ce paramètre règle le temps de retard.

F-Back *Réinjection (Feedback) dans le Delay* 0 - 127

Si le type de reverb a été réglé sur DELAY, ce paramètre règle le niveau du son retardé qui sera réinjecté dans le Delay. Cela peut servir à créer des effets d'écho se répétant plusieurs fois.

● Paramètres accessibles en pressant [TX ZONE]

Quand ce bouton a été pressé, les boutons PART SWITCH (1 - 8) agissent comme des commutateurs de transmission MIDI pour activer/désactiver la transmission MIDI.

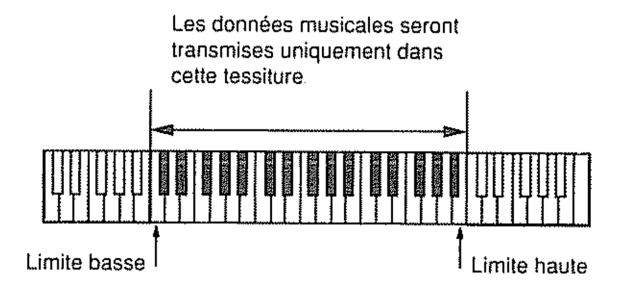
Page **Key Range Lower/Upper**

```
TRANSMIT▮                         Key Range Lower
ZONE      ▮C-1  |C-1  |C-1  |C3  |C5  |E3  |F4  |C-1
```

```
TRANSMIT▮                         Key Range Upper
ZONE      ▮G9   |G9   |G9   |B5  |G9  |E4  |E5  |G9
```

Key Range Lower *Limite basse de tessiture* C-1 - G9
Key Range Upper *Limite haute de tessiture* C-1 - G9

Les paramètres de ces deux pages déterminent les limites basse et haute de la tessiture de la zone de transmission pour chaque partie. Les données musicales du clavier seront transmises uniquement pour les notes comprises dans cette tessiture.



＊ Pour que les réglages de tessiture aient un effet, le mode de clavier (Key Mode, p 67) doit être réglé sur ZONE.

＊ Il n'est pas possible de régler la limite basse de tessiture plus haut que la limite haute.

＊ Le réglage de tessiture est déterminé par rapport aux touches du clavier du JV-90 lui-même, et n'est pas affecté par des paramètres tels que transposition ou autres paramètres affectant la hauteur du son. Par conséquent, qu'une note soit ou non dans la tessiture acceptée dépend de la position physique de la note que vous jouez et non pas de la hauteur à laquelle elle est produite.

Page **Transpose** (page de transposition)

Transpose *Transposition* -36 - +36

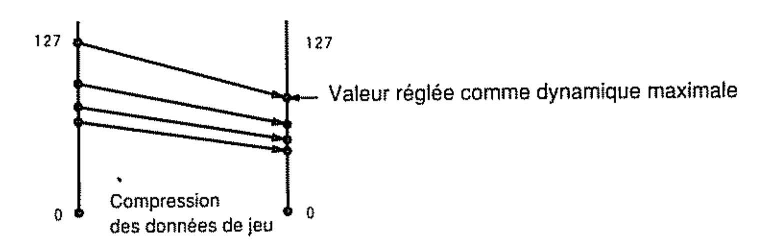
Ce paramètre détermine comment les notes du clavier seront transposées par la zone de transmission de chaque Partie avant transmission par la MIDI OUT.

Les paramètres de ces trois pages déterminent comment la dynamique du clavier du JV-90 sera traitée par la zone de transmission de chaque Partie.

Page **Max Velocity** (page de dynamique maximale)

Max Velocity *Dynamique maximale* 0 - 127

La dynamique sera limitée à cette valeur.



Page **Velocity Sense** (page de sensibilité à la dynamique)

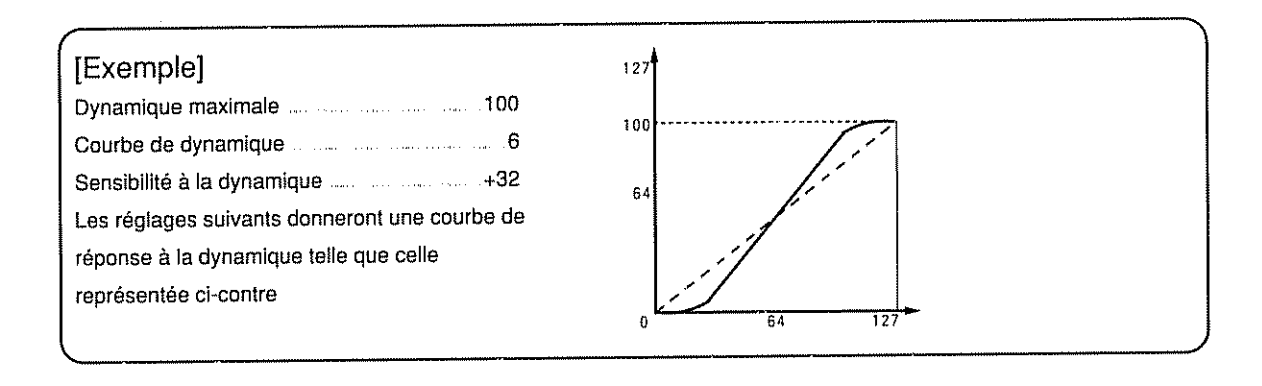
Velocity Sense *Sensibilité à la dynamique* -63 - +63

La sensibilité à la dynamique détermine comment la dynamique de jeu affecte la valeur de dynamique réellement obtenue. Pour des valeurs positives (+) de sensibilité, la dynamique augmentera plus rapidement lorsque vous jouerez plus fort. Pour des valeurs négatives (-), la dynamique augmentera plus progressivement quand vous jouerez plus fort. Dans l'un ou l'autre cas, l'effet sera plus prononcé lorsque la valeur du paramètre sera éloignée de zéro.

Page **Velocity Curve** (page courbe de dynamique)

Velocity Curve *Courbe de dynamique* 1 - 7

Dans ce cas, la dynamique d'origine sera traduite par la courbe de dynamique. Une indication graphique de la forme de la courbe pour la partie éditée apparaît dans le coin supérieur droit de l'afficheur.



Page **Transmit Channel** (page canal de transmission)

Transmit Channel *Canal de transmission* 1 - 16

Ce paramètre règle le canal MIDI de transmission pour la zone de transmission de chaque Partie.

Toutefois, si le mode de clavier (Key Mode) est réglé sur SINGLE (p.67), le canal de transmission sera le même que le canal de réception de la Partie et les réglages de cette page seront ignorés.

Page **Transmit Program Change** (changement de programme transmis)

Transmit Program Change *Changement de programme transmis* A11 - A88/B11 - B88/OFF

Ce paramètre détermine le numéro de changement de programme qui sera transmis par la zone de transmission de chaque Partie.

Le numéro de changement de programme de la Partie éditée est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran. Si ce paramètre est sur OFF, aucun message de changement de programme ne sera transmis.

* En mode d'édition, un message de changement de programme ne peut pas être transmis. Le message de changement de programme spécifié sera transmis lors de la sélection de la Performance

Page **Transmit Volume** (volume transmis)

Transmit Volume *Volume transmis* 0 - 127/OFF

Ce paramètre détermine le message de volume qui sera transmis par la zone de transmission de chaque Partie. Le volume maximal est 127. Si ce paramètre est sur ON, aucun message de volume n'est transmis.

* Le message de volume spécifié sera transmis lorsque la Performance sera sélectionnée.

Page **Transmit Pan** (panoramique transmis)

Transmit Pan *Panoramique transmis* L64 - 0 - 63R/OFF

Ce paramètre détermine le message de panoramique qui sera transmis par la zone de transmission de chaque Partie. Une valeur de L64 représente l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite. Si ce paramètre est sur OFF, aucun message de panoramique n'est transmis.

* Le message de panoramique spécifié sera transmis lorsque la Performance sera sélectionnée

Page **Transmit Switch**

Transmit Switch *Commutateur de transmission MIDI* ON/OFF

Ce paramètre détermine si les données seront transmises (ON) ou non (OFF) vers la MIDI OUT par la zone de transmission de chaque Partie. Si ce paramètre est sur OFF, les messages de changement de programme, volume et panoramique ne seront pas transmis même si l'on sélectionne une nouvelle Performance.

* Si vous utilisez les boutons [TX] ou PART SWITCH pour régler ON/OFF la transmission MIDI, les réglages de cette page changeront de façon automatique et logique.

* Quand le mode de clavier (Key Mode) est SINGLE (p.67), ces réglages n'ont pas d'effet.

● Paramètres accessibles en pressant [INT ZONE]

Ces paramètres déterminent comment les données musicales venant du clavier du JV-90 seront traitées par chaque zone interne et émises vers chaque Partie.

> Quand ce bouton a été pressé, les boutons PART SWITCH (1 - 8) agissent comme des commutateurs de mode local pour activer/désactiver la réception des données du clavier du JV-90 par chaque Partie.

Page **Key Range Lower/Upper** (limite haute/limite basse de tessiture)

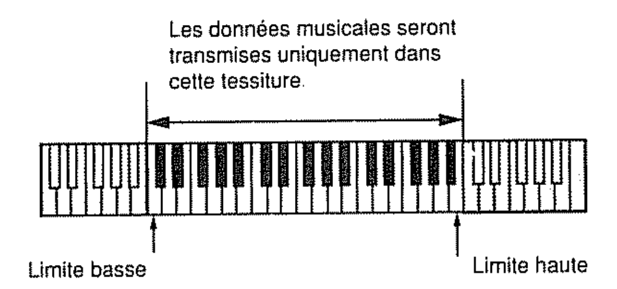
```
INTERNAL                          Key Range Lower
ZONE      C-1  |C-1  |C-1  |C-1  |C-1  |E3  |F4  |C-1
```

Key range Lower *Limite basse de tessiture* C-1 - G9

```
INTERNAL                          Key Range Upper
ZONE      G9  |G9  |G9  |B5  |G9  |E4  |E5  |G9
```

Key Range Upper *Limite haute de tessiture* C-1 - G9

Les paramètres de ces deux pages déterminent les limites haute et basse de la tessiture pour la zone interne de chaque partie. Les données musicales venant du clavier seront émises vers chaque partie uniquement pour les notes contenues dans cette tessiture.



* Pour que les réglages de tessiture aient un effet, le mode de clavier (Key Mode, p 67) doit être réglé sur ZONE.

* Il n'est pas possible de régler la limite basse plus haut que la limite haute.

* Certaines cartes ROM de données, disponibles dans le commerce, contiennent des Performances pour lesquelles la tessiture a été réglée de C2 à C7, aussi les notes situées en dehors de cette zone ne seront-elles pas entendues. Dans de tels cas, copiez la Performance en mémoire utilisateur et modifiez la tessiture.

Page **Transpose** (transposition)

Transpose *Transposition* -36 - +36

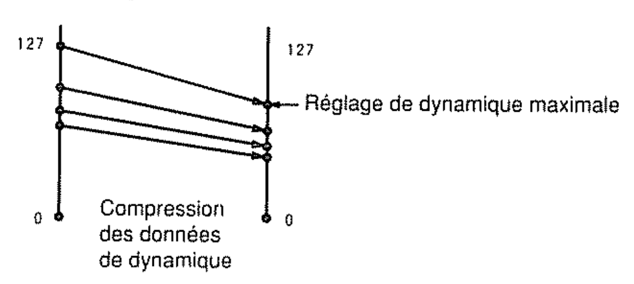
Ce paramètre détermine comment les notes du clavier seront transposées par la zone interne pour chaque Partie avant d'être jouées par le Patch.

Page **Max Velocity/Velocity Sense/Velocity Curve**

Les paramètres de ces trois pages déterminent comment la zone interne traitera les informations de dynamique reçues du clavier du JV-1000.

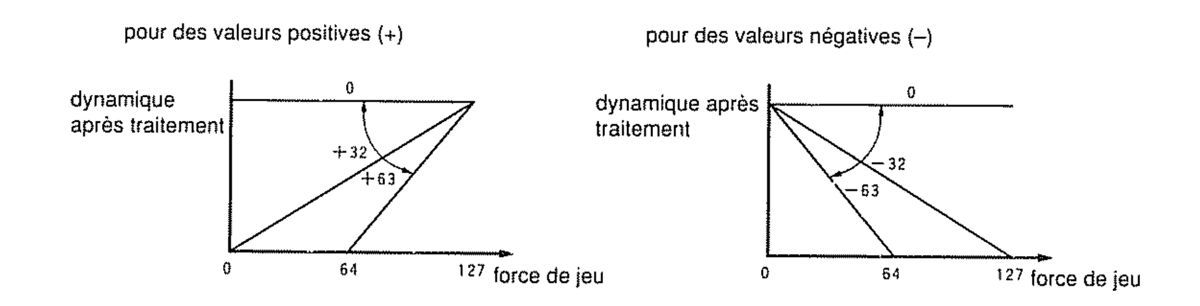
Max Velocity *dynamique maximale* 0 - 127

La dynamique sera limitée à la valeur choisie ici.



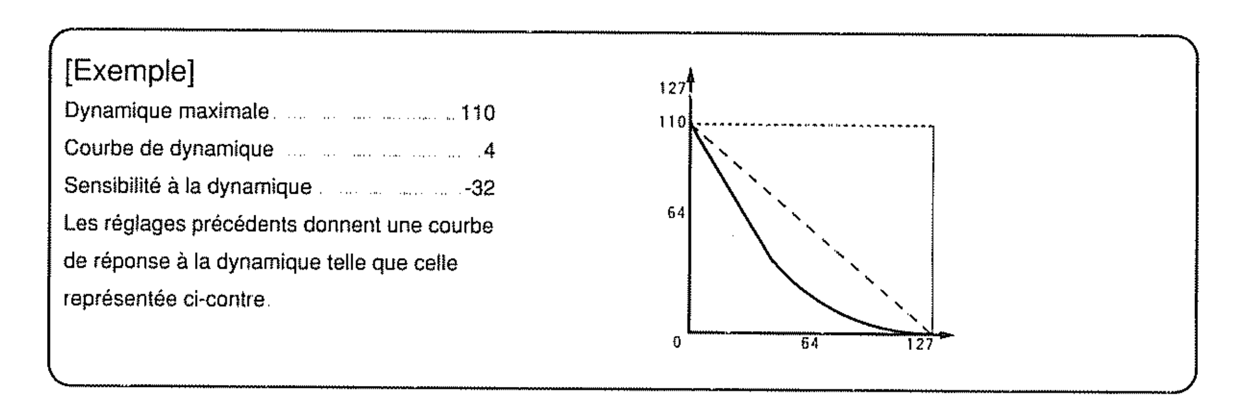
Velocity Sense *Sensibilité à la dynamique* -63 - 63

La sensibilité à la dynamique détermine comment la dynamique de jeu affecte la valeur de dynamique obtenue



Velocity Curve *Courbe de dynamique* 1 - 7

La dynamique d'origine est modifiée par la courbe de dynamique. Une indication graphique de la forme de courbe pour la Partie éditée apparaît dans le coin supérieur droit de l'afficheur.



Page **Local Switch** (commutateur local)

Local Switch *Commutateur de mode local* ON/OFF

Ce paramètre détermine si la zone interne de chaque partie envoie ou non à la Partie les données musicales reçues. Avec un réglage sur OFF, les données musicales ne seront pas transmises à la Partie. Par conséquent, la Partie n'est pas déclenchable depuis le clavier du JV-90.

* Si vous utilisez les boutons TX/RX et PART SWITCH pour régler le commutateur local ON ou OFF, les réglages de cette page changent de façon concordante et automatique.

* Si le mode de clavier (Key Mode) est réglé sur SINGLE (p.67), les réglages de zone interne sont ignorés.

● Paramètres accessibles par PART

Quand ce bouton a été pressé, les boutons PART SWITCH (1 - 8) agissent comme commutateurs de réception MIDI pour régler ON/OFF la réception MIDI de chaque Partie.

Page **Patch Select** (sélection de Patch)

Patch Select *Sélection de Patch*

Ce paramètre détermine le Patch assigné à chaque Partie (l'ensemble rythmique dans le cas de la partie 8).

* S'il n'y a pas de carte PCM insérée ni de carte d'extension installée, vous ne pouvez pas choisir les groupes PCM CARD ni W-EXP.

Page **Level** (niveau)

Level *Niveau de Partie* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau de chaque Partie (par rapport au niveau dans les paramètres de Patch). Si vous n'avez pas besoin de régler la balance de volume entre les Parties, il est préférable de laisser ce paramètre à 127.

Page **Pan** (panoramique)

Pan *panoramique de partie* L64 - 0 - 63R

Ce paramètre règle la position stéréo de chaque Partie.

Page **Coarse Tune/Fine Tune** (accord grossier/accord fin)

Coarse Tune *Accord grossier* -48 - +48

Fine tune *Accord fin* -50 - +50

Les paramètres de ces deux pages déterminent la hauteur du Patch assigné à chaque Partie. L'accord grossier (Coarse Tune) règle la hauteur par demi-tons. L'accord fin (Fine Tune) la règle par paliers d'un centième de demi-ton.

* Ces réglages de hauteur sont relatifs par rapport à la hauteur du Patch lui-même. La hauteur réellement obtenue dépend également des paramètres de Patch.

Page **Receive Channel** (canal de réception)

Receive Channel *Canal de réception* 1 - 16

Ce paramètre règle le canal de réception pour chaque partie

* Si vous réglez ce paramètre sur la même valeur que le canal de contrôle (paramètres communs de système, p.43), le canal de contrôle a priorité lorsqu'un message de changement de programme est reçu sur ce canal et c'est donc une Performance qui est sélectionnée.

Page **Voice Reserve** (réserve de voix)

Voice Reserve *Réserve de voix* 0 - 28

Ce paramètre détermine le nombre de voix réservées pour chaque Partie. Comme chaque note jouée par un Patch nécessite d'aussi nombreuses voix que le Patch a de Tones, vous devez régler ce paramètre sur le nombre de notes que vous désirez réserver, multiplié par le nombre de Tones qu'utilise ce Patch. Il n'est pas possible de faire des réglages de réserve de voix qui entraîneraient au total (pour toutes les Parties) un dépassement des 28 voix disponibles.

Le nombre maximal de voix (notes) qui peuvent être simultanément jouées dépendra du nombre de Tones qui constituent le Patch. Si, par exemple, un Patch n'utilise qu'un seul Tone, 28 notes peuvent être produites simultanément. Par contre, si le Patch utilise deux Tones, seulement 14 notes pourront être produites simultanément (référez-vous à la page 33).

Page **Chorus Switch** (commutateur de chorus)

Chorus Switch *Commutateur de chorus* ON/OFF

Ce paramètre détermine si le signal est envoyé (ON) ou non (OFF) au chorus.

Page **Reverb Switch** (commutateur de reverb)

Reverb Switch *Commutateur de reverb* ON/OFF

Ce paramètre détermine si le signal est envoyé (ON) ou non (OFF) à la reverb.

Page **Receive Program Change** (réception des changements de programme)

Receive Program Change *Réception des changements de programme* ON/OFF

Ce paramètre détermine si chaque partie reçoit (ON) ou non (OFF) les messages de changement de programme.

Page **Receive Volume** (réception des messages de volume)

Receive Volume *Réception des messages de volume* ON/OFF

Ce paramètre détermine si chaque partie recevra (ON) ou non (OFF) les messages de volume.

Page **Receive Hold - 1** (réception des messages de Sustain)

Receive Hold-1 *Réception des messages de Sustain ou «Hold 1»* ON/OFF

Ce paramètre détermine si chaque partie reçoit (ON) ou non (OFF) les messages de Sustain ou «Hold 1».

Page **Receive Switch** (commutation de la réception)

Receive Switch *Commutateur de réception MIDI* ON/OFF

Ce paramètre détermine si chaque partie reçoit (ON) ou non (OFF) les messages MIDI.

* Si vous utilisez les boutons [RX] et PART SWITCH pour régler le commutateur de réception MIDI ON ou OFF, les réglages de cette page changent de façon concordante et automatique.

3. Mode d'édition rythmique

Cette section explique comment éditer un Tone rythmique et le rôle de chaque paramètre.

■ Qu'est-ce que le mode d'édition rythmique ?

En mode d'édition rythmique, vous pouvez éditer les sonorités rythmiques (les instruments de percussion) assignées à un ensemble rythmique.

Chaque instrument rythmique est assigné à une touche et un ensemble d'instruments ainsi assignés aux touches est appelé «ensemble rythmique». Un ensemble rythmique peut être stocké en mémoire interne (INT) et un autre sur carte de donnée (CARD).

* En mode rythmique, les unités d'effet utilisent les réglages de la Performance actuellement sélectionnée en aire temporaire.

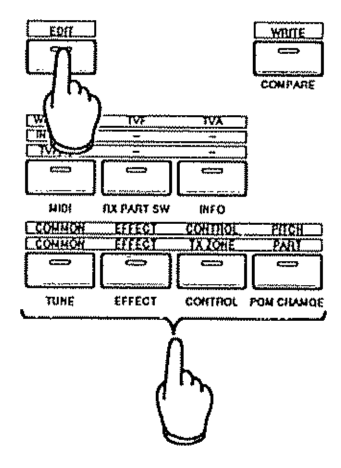
* La page 131 référence les Tones rythmiques assignés à chaque touche en usine.

■ Procédure

● Procédure d'édition rythmique

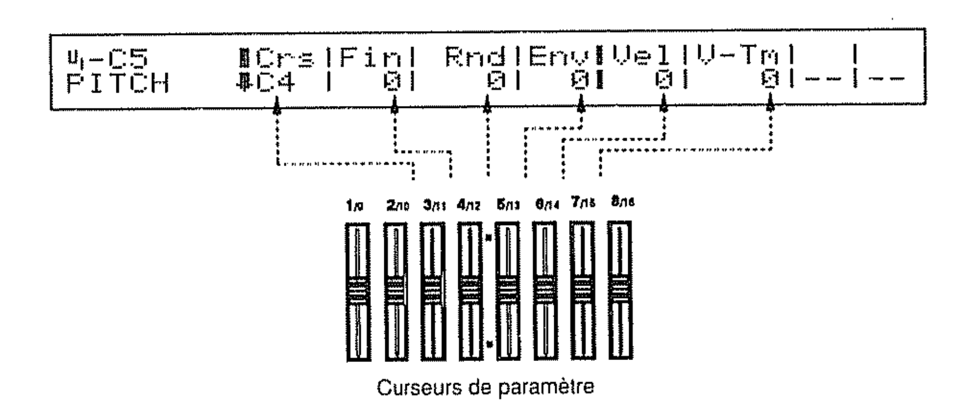
(1) Pressez [RHYTHM] et vous passez en mode de jeu rythmique. L'ensemble rythmique sélectionné pour la partie 8 de la Performance actuellement employée est sélectionné. Si vous désirez éditer un autre ensemble rythmique, utilisez le commutateur PATCH GROUP pour sélectionner la mémoire qui contient l'ensemble rythmique voulu.

(2) Pressez [EDIT] pour passer en mode d'édition rythmique.



(3) En mode d'édition rythmique, des pages du type suivant seront affichées.

[Exemple]



Curseurs de paramètre

Les valeurs de gauche correspondent aux curseurs de paramètre 1 - 8. Déplacez le curseur approprié pour modifier la valeur choisie.

Pour les pages dans lesquelles «⇧» «⇩» est affiché, vous pouvez presser [▲]/[▼] pour sélectionner les autres pages.

(4) La partie supérieure gauche de l'afficheur indique un symbole correspondant à la mémoire de l'ensemble rythmique auquel appartient le Tone rythmique, et le numéro de touche auquel le Tone rythmique est assigné. Pour sélectionner un Tone rythmique à éditer, vous pouvez soit presser la touche à laquelle ce Tone est assigné, soit presser TONE SELECT [1] - [4]. L'affichage de numéro de touche change pour indiquer la touche sélectionnée.

TONE SELECT 1

Chaque fois que vous pressez ce bouton, le numéro de touche affiché descend d'une octave

TONE SELECT 2

Chaque fois que vous pressez ce bouton le numéro de touche descend d'un demi-ton.

TONE SELECT 3

Chaque fois que vous pressez ce bouton, le numéro de touche monte d'un demi-ton.

TONE SELECT 4

Chaque fois que vous pressez ce bouton, le numéro de touche affiché augmente d'une octave.

Explication des paramètres

Ici, nous expliquerons les paramètres que vous pouvez régler en mode d'édition rythmique, et comment utiliser les boutons.

Paramètres accessibles en pressant [EFFECT]

Page **FX SEND** (Envoi à l'effet)

Dry *Niveau direct* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau du son direct (non traité par l'effet).

Chorus *Niveau d'envoi au chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau du son envoyé au chorus.

Reverb *Niveau d'envoi à la reverb* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau du son envoyé à la reverb.

Page **PERFORM CHORUS/REVERB** (chorus/reverb de performance)

Les deux pages suivantes contiennent les paramètres de chorus et reverb. Sachez que tous sont des paramètres de Performance qui ont été lus en aire temporaire. Cela signifie que les réglages de l'unité d'effet que vous faites ici pour un ensemble rythmique doivent être stockés comme données de Performance. Toutefois, si cet ensemble rythmique est sélectionné depuis une autre Performance, les réglages d'effets de cette Performance seront utilisés.

Type *Type de chorus* CHO1 - 3

Ce paramètre sélectionne le type d'effet chorus.

CHO1	Un chorus conventionnel.
CHO2	Un chorus avec vitesse lente. Vous pouvez également lui impliquer de la réinjection pour l'utiliser comme un Flanger.
CHO3	Un chorus avec grande amplitude. Un effet de désaccord extrême peut être produit.

Lev *Niveau de chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau du son de chorus.

Rat *Vitesse de chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle la vitesse de modulation du chorus.

Dep *Amplitude de chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle l'amplitude de modulation du chorus.

Fbk *Réinjection dans le chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau du son de chorus qui sera réinjecté (Feedback) dans le chorus. Cela permet la production d'effets de chorus plus complexes.

Out *Commutateur de sortie* MIX/REV

Ce paramètre détermine la destination de sortie du chorus. Quand MIX est sélectionné, le son de chorus et le son de reverb sont mélangés avec le son direct. Quand REV est sélectionné, le son de chorus est émis vers la reverb et le résultat est ensuite mixé avec le son direct.

Type *Type de reverb* ROOM1 – 2/STAGE1 – 2/HALL1 – 2/DELAY/PAN - DLY

Ce paramètre sélectionne le type de reverb.

ROOM1	Reverb courte avec réverbération dense
ROOM2	Reverb courte avec réverbération éparse
STAGE1	Reverb avec nombreuses réverbérations tardives
STAGE2	Reverb avec fortes réflexions premières
HALL1	Reverb claire
HALL2	Reverb riche
DELAY	Retard conventionnel
PAN - DLY	Delay avec écho alternant entre gauche et droite

Level *Niveau de reverb* 0 - 127

Ce paramètre règle le niveau du son réverbéré.

Time *Durée de reverb* 0 - 127

Si le type de reverb a été réglé sur ROOM1 - HALL2, ce paramètre règle la durée de réverbération. Si le type de reverb a été réglé sur DELAY/PAN - DLY, ce paramètre règle le temps de retard.

F-Back *Réinjection dans le Delay* 0 - 127

Si le type de reverb a été réglé sur DELAY, ce paramètre règle le niveau du son retardé qui est réinjecté (Feedback) dans le Delay.

● Paramètres accessibles en pressant [CONTROL]

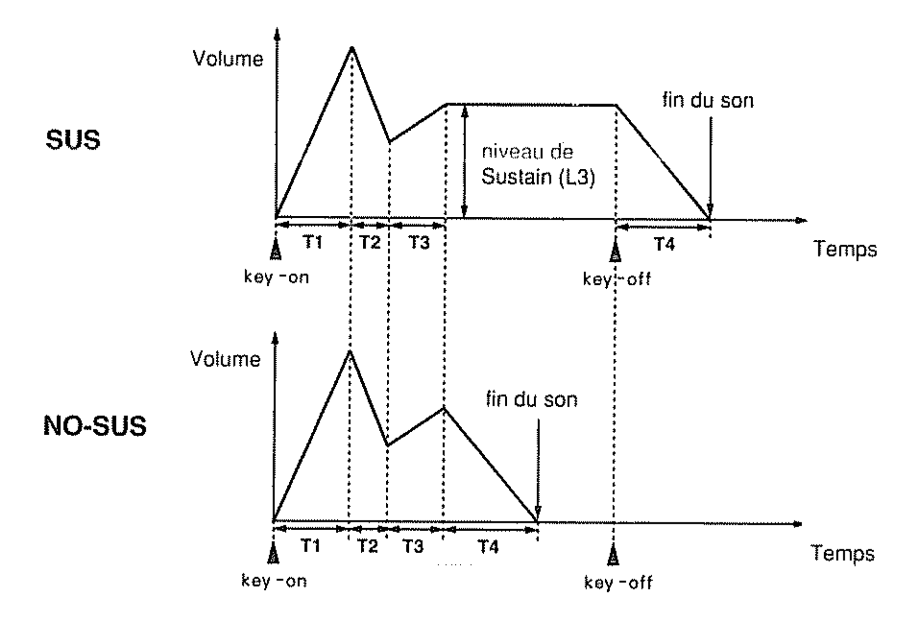
Page **CONTROL** (commande)

Bender *Plage d'action du Bender* 0 - 12

Ce paramètre détermine la plage de changement de hauteur envisageable quand le levier Bender/Modulation est déplacé à fond à droite ou à gauche

Env-Mode *Mode d'enveloppe* NO - SUS/SUS

Ce paramètre détermine comment se reproduit le Tone rythmique. Quand NO - SUS est sélectionné, le temps qui sépare le niveau de maintien ou «Sustain» (L3) et le relâchement de la touche est ignoré et la chute commence immédiatement. Cela signifie que le son se terminera toujours après une même durée de temps (T1+T2+T3+T4). Quand SUS est sélectionné, le niveau de Sustain sera maintenu jusqu'au relâchement de la touche (key-off). Cela permet que vous sachiez exactement quand vous allez couper le Tone rythmique.



Mute-Grp *Groupe d'exclusion* OFF/1 - 31

Ce paramètre assigne le Tone rythmique à un groupe d'exclusion. Quand un Tone rythmique est produit, tout autre Tone rythmique actuellement produit et appartenant au même groupe est automatiquement coupé. 31 groupes d'exclusion indépendants peuvent être utilisés. Quand OFF est sélectionné, ce Tone rythmique ne fera interrompre aucun autre Tone rythmique, et ne sera pas non plus coupé par un quelconque autre Tone rythmique.

● Paramètres accessibles par WAVE/LFO

Page WAVE (onde)

```
UI-C2     ▮ Switch|Group| No          |
WAVE      ▮     ON|  INT| 87(LA Snare     )
```

Switch *Commutateur de Tone* ON/OFF

Ce paramètre détermine si le Tone rythmique actuellement sélectionné sera entendu (ON) ou non (OFF).

Group *Groupe d'ondes* INT/EXP/CARD

De la même façon que pour un Tone standard, vous pouvez sélectionner la forme d'onde qui est la base du Tone rythmique. Le paramètre Group détermine la mémoire dans laquelle sera choisie la forme d'onde : interne (INT), carte d'extension interne (EXP) ou carte PCM (PCM).

No *Numéro d'onde*

Ce paramètre détermine une forme d'onde au sein du groupe d'ondes sélectionné. Le nom de l'onde correspondant au numéro sélectionné apparaît entre parenthèses.

● Paramètres accessibles en pressant [PITCH]

Page **PITCH** (hauteur)

Crs *Accord grossier* C-1 - G9

Ce paramètre sélectionne la hauteur de production de la forme d'onde.

* Certaines formes d'onde ont une limite supérieure de hauteur. Si vous réglez ce paramètre au-dessus de cette limite, la forme d'onde sera produite à la hauteur maximale possible.

Fin *Accord fin* -50 - +50

Ce paramètre règle la hauteur du Tone rythmique par paliers d'un centième de demi-ton.

Rnd *Amplitude de variation aléatoire de hauteur*
0/5/10/20/30/40/50/70/100/200/300/400/500/600/800/1200

Ce paramètre apporte des variations aléatoires à la hauteur du Tone rythmique, et cela dans la plage spécifiée. La valeur réglée est exprimée en unités d'un centième de demi-ton.

Env *Amplitude d'enveloppe de hauteur* -12 - +12

Ce paramètre détermine le changement de hauteur maximal produit par l'enveloppe de hauteur.

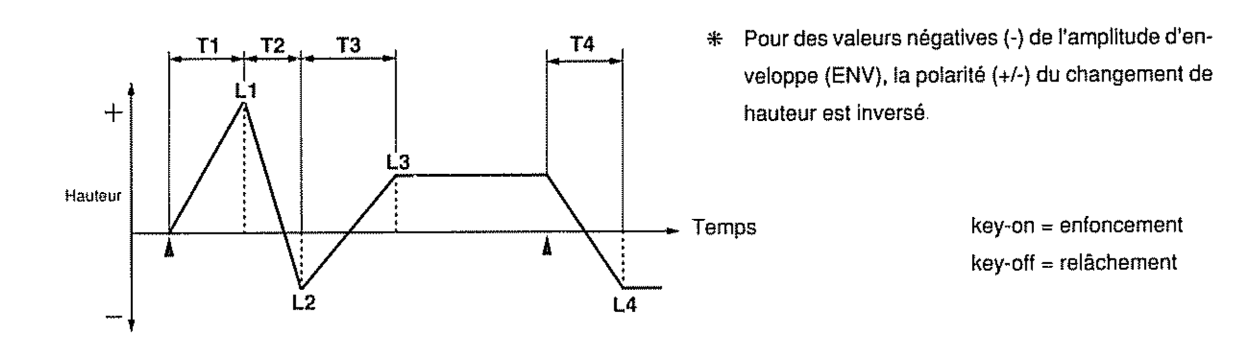
Vel *Sensibilité des niveaux d'enveloppe à la dynamique* -63 - +63

Ce paramètre détermine comment la dynamique affecte les niveaux de l'enveloppe de hauteur.

V-Tm *Sensibilité de la durée d'enveloppe à la dynamique*
-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Ce paramètre détermine comment la dynamique affecte la durée générale de l'enveloppe de hauteur.

Page **P-ENV** (Enveloppe de hauteur)



* Pour des valeurs négatives (-) de l'amplitude d'enveloppe (ENV), la polarité (+/-) du changement de hauteur est inversé.

T1, T2, T3, T4 0 - 127

Ces paramètres règlent les durées T1, T2, T3 et T4 de l'enveloppe de hauteur. Ils déterminent le temps nécessaire à la hauteur pour passer d'un niveau au suivant (par exemple, de L1 à L2).

L1, L2, L3, L4 -63 - +63

Ces paramètres règlent les niveaux L1, L2, L3 et L4 de l'enveloppe de hauteur. Ils déterminent la hauteur (nouvellement obtenue) à chaque point.

● Paramètres accessibles en pressant [TVF]

Ces paramètres déterminent comment le TVF fonctionne.

Page **TVF** (filtre)

Typ *Type de filtrage* LPF/HPF/OFF

Ce paramètre sélectionne le type de TVF. LPF est un filtre passe-bas et HPF un filtre passe-haut. Quand OFF est sélectionné, le filtre est hors service.

Cut *Fréquence de coupure* 0 - 127

Ce paramètre règle la fréquence (fréquence de coupure) à laquelle le TVF commence à affecter les fréquences contenues par la forme d'onde.

Res *Résonance* 0 - 127

Ce paramètre détermine l'amplitude de l'accentuation appliquée aux fréquences proches de la fréquence de coupure.

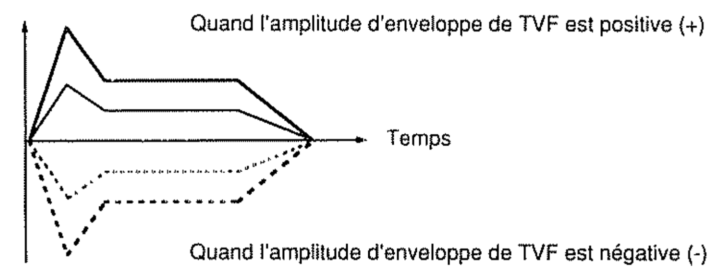
Mode *Mode de résonance* SOFT/HARD

Ce paramètre sélectionne le type de résonance. Quand SOFT est sélectionné, la résonance est douce, alors que quand HARD est sélectionné, la résonance est bien plus accentuée.

* Si le Tone est joué à un fort niveau, ou si la fréquence de coupure est élevée, l'effet de la résonance peut être moins notable.

Env *Amplitude d'enveloppe de TVF* -63 - +63

Ce paramètre détermine la plage maximale dans laquelle l'enveloppe de TVF affecte la fréquence de coupure.



Vel *Sensibilité des niveaux d'enveloppe à la dynamique* -63 - +63

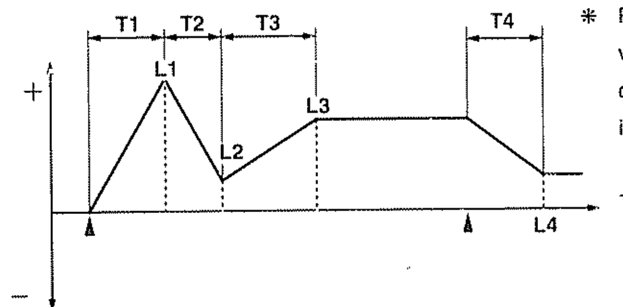
Ce paramètre détermine comment la dynamique affecte les niveaux de l'enveloppe de TVF.

V-Tm *Sensibilité de la durée à la dynamique*
-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Ce paramètre détermine comment la dynamique affecte la durée générale de l'enveloppe de TVF.

Page **TVF-ENV** (enveloppe de TVF)

Les paramètres de cette page déterminent comment la fréquence de coupure change dans le temps (enveloppe de TVF).



* Pour des valeurs négatives (–) de l'amplitude d'enveloppe (ENV), la polarité (+/–) des changements de fréquence de coupure (Cutoff frequency) est inversée.

Key-on = enfoncement
Key-off = relâchement

T1, T2, T3, T4 0 - 127

Ces paramètres règlent les durées T1, T2, T3 et T4 de l'enveloppe de TVF. Ils déterminent la durée nécessaire à la fréquence de coupure pour passer d'un niveau au suivant (par exemple de L1 à L2).

L1, L2, L3, L4 0 - 127

Ces paramètres règlent les niveaux L1, L2, L3 et L4 de l'enveloppe de TVF. Ils déterminent la fréquence de coupure en chaque point. Les valeurs réglées ici sont ajustées par le paramètre d'amplitude d'enveloppe de TVF (ENV) avant de s'appliquer à la fréquence de coupure.

● Paramètres accessibles en pressant [TVA]

Ces paramètres déterminent comment le TVA fonctionne.

Page **TVA** (amplificateur)

Level *Niveau de Tone* 0 - 127

Ce paramètre détermine le niveau du Tone rythmique.

Velo *Sensibilité du niveau à la dynamique* -63 - +63

Ce paramètre détermine comment la dynamique affecte le niveau.

V-Time *Sensibilité de la durée à la dynamique*
-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

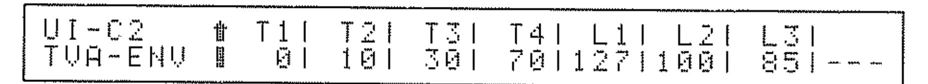
Ce paramètre détermine comment la dynamique affecte la durée totale de l'enveloppe de TVA.

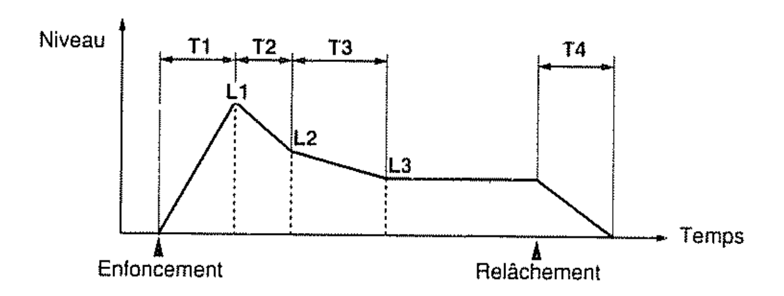
Pan *Panoramique* L64 - 0 - 63R/RND

Ce paramètre détermine la position stéréo du Tone rythmique. Avec un réglage RND, la position stéréo change de façon aléatoire.

Page **TVA-ENV** (enveloppe d'amplification)

Cette page contient des paramètres qui déterminent comment les niveaux changent au cours du temps (enveloppe de TVA).





T1, T2, T3, T4 0 - 127

Ces paramètres règlent les durées T1, T2, T3 et T4 de l'enveloppe de TVA. Ils déterminent le temps nécessaire au volume pour passer d'un niveau au suivant (par exemple de L1 à L2).

L1, L2, L3 0 - 127

Ces paramètres fixent les niveaux L1, L2 et L3 de l'enveloppe de TVA. Ils déterminent le volume en chaque point. Des niveaux élevés donnent des volumes plus importants. Pour l'enveloppe de TVA, le niveau d'enveloppe qui suit le relâchement est toujours 0.

4. Commandes

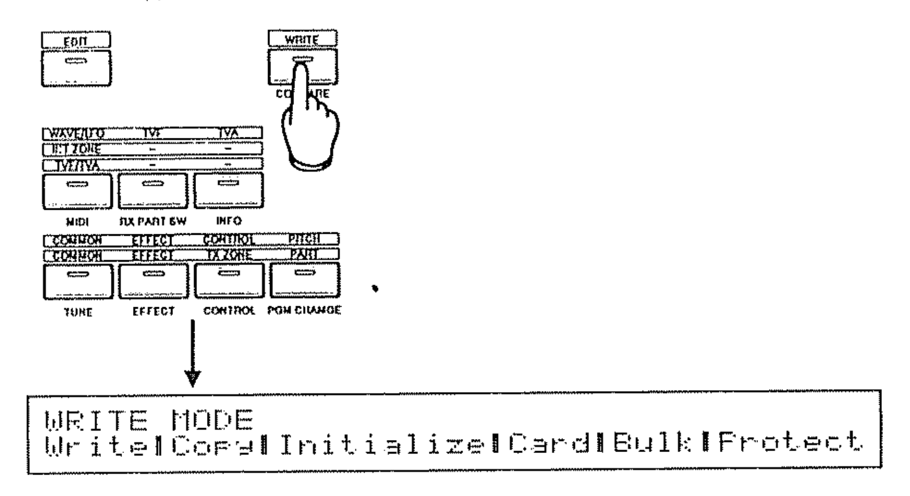
■ Mode d'écriture (Write)

Le mode d'écriture est le mode dans lequel vous accomplissez les procédures de gestion des données telles que l'écriture en mémoire ou la copie ou encore la transmission de données.

✻ Les procédure de gestion de données sont appelées «commandes» et le fait d'utiliser une commande pour accomplir une procédure est dit «Exécution» d'une commande

■ Guide de fonctionnement

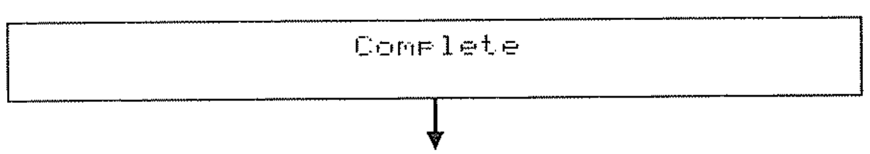
(1) En mode de jeu de Patch ou dans tout autre mode, pressez [WRITE]. Vous passerez en mode d'écriture et l'écran suivant apparaîtra dans la section synthétiseur.



(2) Utilisez ◀/▶ ou le curseur de paramètre 1 pour sélectionner la commande que vous désirez exécuter. La commande sélectionnée clignotera

(3) Pressez [ENTER] et l'affichage de réglage de commande apparaîtra

(4) Lorsque vous souhaitez exécuter la commande, l'affichage de la source sonore synthétiseur indique «Press ENTER». Après avoir fait les réglages nécessaires, pressez [ENTER] pour exécuter la commande. L'affichage suivant apparaît.



L'affichage qui apparaît avant de presser [WRITE].

L'affichage indique «Complete» et vous retournez alors dans le mode (l'affichage) que vous aviez avant de presser [WRITE] et avant de passer en mode de commande.

✻ Pour quitter la procédure sans exécuter la commande, pressez [EXIT]. Vous retournerez à l'affichage précédent.

✻ Si «⬆» ou «⬇» apparaît dans l'affichage, vous pouvez utiliser [▲]/[▼] pour sélectionner d'autres affichages

Les réglages de l'étape (4) seront expliqués dans les sections couvrant chaque commande.

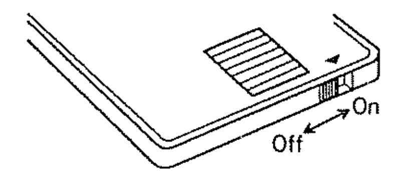
● Write (écriture)

La commande Write permet d'écrire en mémoire utilisateur (mémoire interne ou une carte de données) les données éditées.

L'afficheur qui apparaît dépend du mode depuis lequel vous avez pressé [WRITE].

* Quand vous écrivez des données en mémoire interne, la protection (p 99) doit être désactivée. Si vous essayez d'écrire des données alors que la protection est en service, un message d'alerte apparaît et un affichage de réglage ON/OFF de la protection apparaît. Utilisez [◄] ou [►] pour faire clignoter le mot «Internal» et pressez ensuite [DEC] pour désactiver la protection.

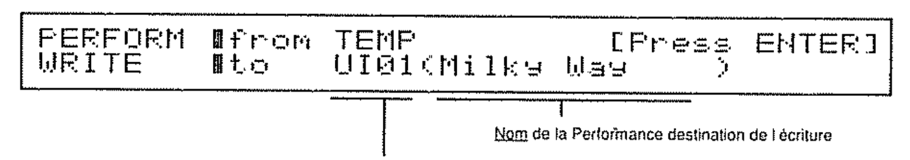
* Quand vous écrivez des données sur une carte de données, réglez le commutateur de protection de cette carte sur OFF pendant qu'elle est insérée dans la fente pour cartes de données (DATA Card). Après avoir écrit les données, replacez le commutateur de protection sur ON pour protéger les données d'un effacement accidentel.



Mode de jeu/Edition de Performance → Write

PERFORM WRITE *Ecriture de Performance*

En pressant [WRITE] depuis le mode de jeu ou d'édition de Performance, vous pouvez écrire les données de l'aire temporaire dans une Performance.



[Procédure]

Utilisez les boutons de groupe de Patches et les boutons BANK/NUMBER (ou [INC]/[DEC] et le curseur de paramètre 1) pour sélectionner le numéro de la Performance dans laquelle vous désirez écrire les données. Le nom de la Performance ainsi sélectionnée s'affiche entre parenthèses



Presser [PATCH] dans l'affichage précédent fait passer le JV-90 dans le mode vous permettant d'écrire les données de Performance et les Patches employés par cette Performance en une fois.

L'affichage indique le Patch de destination pour chaque Partie

```
PERFORM |with these patches[Press ENTER]
WRITE   |A11|---|A13|---|I15|C16|I17|UI
```

Ici, le JV-90 compare les données de l'aire temporaire et celles des Patches dans chaque Media. Comme il est inutile de ré-écrire les mêmes données, " – – – " s'affiche à la place des numéros de Patches déjà écrits.

Maintenant, vous pouvez changer les numéros des Patches de destination à l'aide du curseur de paramètre, du curseur ou de [INC]/[DEC]. Le même numéro de Patch ne peut toutefois pas être sélectionné.

Quand " – – – " est sélectionné, le Patch de cette Partie n'est pas écrit.

Les données de Performance seront écrites dans le nouveau numéro sélectionné ici.

Si vous désirez comparer le Patch temporaire à l'emplacement du curseur avec la Patch de destination, pressez [WRITE] ici. Pour quitter le mode de comparaison (Compare), pressez simplement [WRITE] à nouveau.

Presser [ENTER] fait s'afficher l'écran suivant.

```
PERFORM |to UI01      [Sure? Press ENTER]
WRITE   |---|---|---|---|I15|I16|I17| UI
```

Ici, les Parties ayant des Patches qui ne peuvent pas être remplacés, tels que "Preset", sont indiquées par " – – – " et ne peuvent pas être écrites. Pour écrire des données, choisissez UI ou UC.

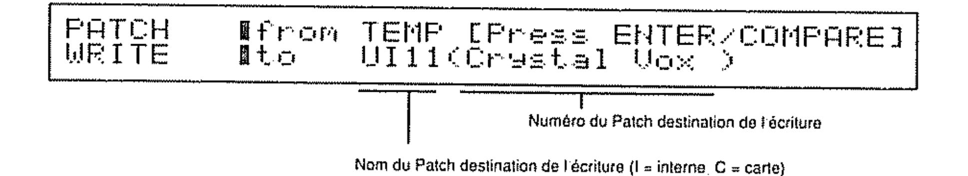
Pressez [ENTER] et la Partie spécifiée sera écrite, puis l'écran reviendra à l'affichage qu'il avait avant passage en mode WRITE.

* Si vous écrivez le nouveau Patch dans un Patch utilisé par une autre Performance, cette dernière jouera différemment.

Mode de jeu/Edition de Patch → WRITE

PATCH WRITE *Ecriture de Patch*

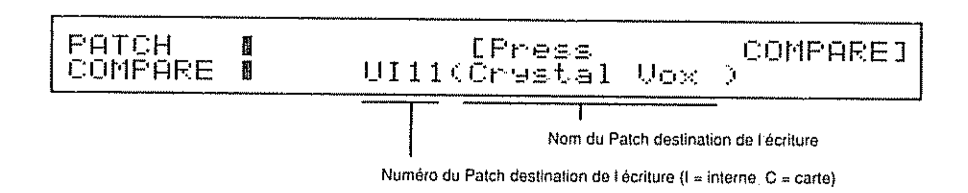
En pressant [WRITE] depuis le mode de jeu ou d'édition de Patch, vous pouvez écrire les données de l'aire temporaire dans un Patch.



[Procédure]

Utilisez les boutons de groupe de Patch et les boutons BANK/NUMBER (ou INC/DEC et le curseur de paramètre 1) pour sélectionner le numéro du Patch dans lequel vous désirez écrire les données. Le nom du Patch sélectionné apparaîtra entre parenthèses

Ensuite, pressez [WRITE] (COMPARE) et l'affichage de comparaison de Patch (Patch Compare) apparaîtra, vous permettant de contrôler le son présent dans le Patch choisi comme destination d'écriture.

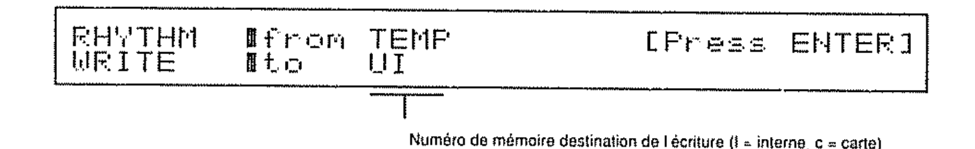


Dans cet affichage, vous pouvez encore changer les numéros de Patch. Après avoir contrôlé le son du Patch de destination pour vous assurer que vous pouvez bien l'effacer, pressez WRITE (COMPARE) (vous retournerez à l'écran d'écriture de Patch).

Mode de jeu/édition rythmique → Write

RHYTHM WRITE *Ecriture d'ensemble rythmique*

En pressant [WRITE] depuis le mode de jeu ou d'édition rythmique, vous pouvez écrire les données de l'aire temporaire dans un ensemble rythmique.



[Procédure]

Utilisez les boutons de groupe de Patches (ou [INC]/[DEC], BANK/NUMBER, et le curseur de paramètre 1) pour sélectionner l'ensemble rythmique dans lequel vous désirez écrire les données.

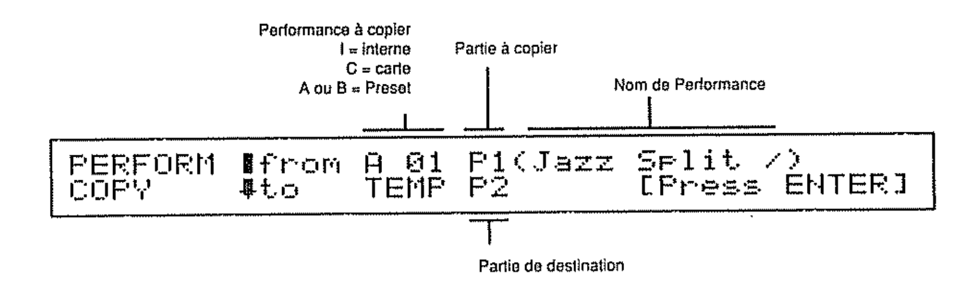
● Copy (copie)

Ces commandes copient les données de Performance, Patch ou Tone dans l'aire temporaire.

Mode de jeu/Edition de Performance → Copy

Copie de Partie de Performance

Cette commande copie une Partie spécifique d'une Performance dans une Partie de la Performance actuellement en aire temporaire.



[Procédure]

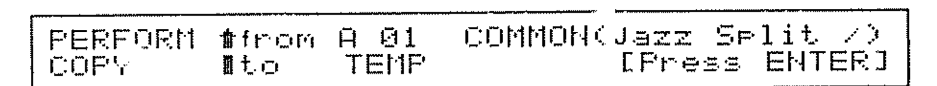
Utilisez les boutons de groupe de Patches et BANK/NUMBER (ou [INC]/[DEC] et le curseur de paramètre 1) pour sélectionner le numéro de la Performance à partir de laquelle vous désirez faire la copie de données. Le nom de la Performance sélectionnée s'affichera entre parenthèses.

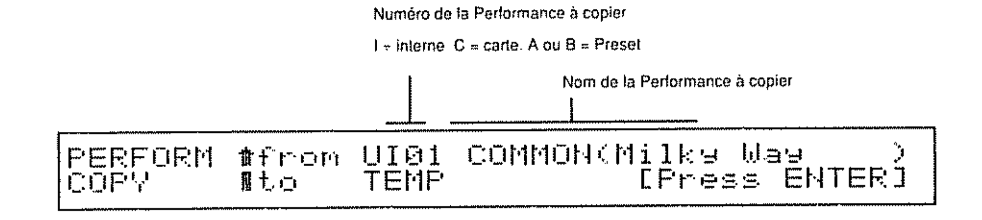
Sélectionnez la Partie que vous désirez copier à l'aide du curseur de paramètre 2 ou utilisez [◄] / [►] pour déplacer le curseur et [INC]/[DEC] pour faire la sélection.

Utilisez PART SWITCH ([1]/[8]) pour sélectionner la Partie destination de la copie. Si la Partie copiée est "TEMP", ce sera la Performance de l'aire temporaire. Pressez [WRITE] pour choisir "TEMP".

Copie des paramètres communs de Performance

Cette commande copie le nom de Performance, le mode de clavier et les réglages de l'unité d'effets d'une Performance sélectionnée en mémoire dans la Performance actuellement en aire temporaire.





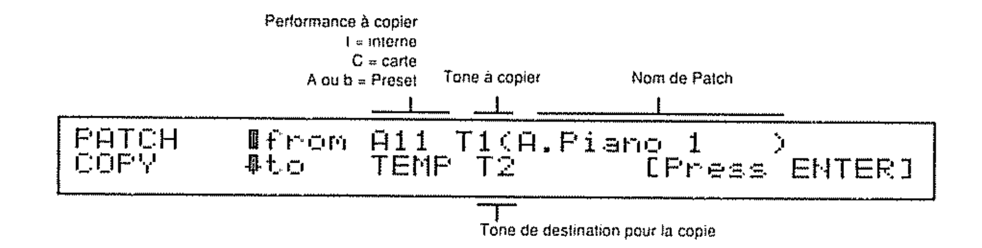
[Procédure]

Sélectionnez le numéro de la Performance source de la copie avec les boutons de groupe de Patches et BANK/NUMBER (ou [INC]/[DEC] et le curseur de paramètre 1). Le nom de la Performance sélectionnée s'affichera entre parenthèses.

Mode de jeu/édition de Patch → Copy

Copie de Tone d'un Patch

Cette commande copie les données d'un Tone sélectionné dans un Patch à l'intérieur du Tone choisi dans le Patch de l'aire temporaire.



[Procédure]

Sélectionnez le numéro du Patch source de la copie à l'aide des boutons de groupe de Patch et BANK/NUMBER (ou [INC]/[DEC] et curseur de paramètre 1). Le nom du Patch sélectionné apparaîtra entre parenthèses.

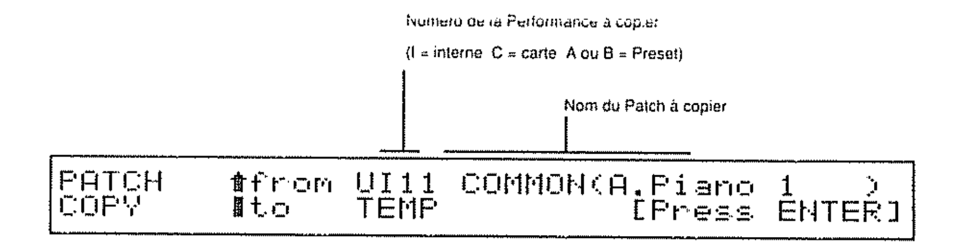
Sélectionnez le Tone source de la copie à l'aide du curseur de paramètre 2 ou utilisez ◄ / ► pour déplacer le curseur et [INC]/[DEC] pour faire la sélection.

Si le Tone à copier est "TEMP", ce sera le Patch de l'aire temporaire. Pressez [WRITE] pour choisir "TEMP".

Déterminez le Tone destination de la copie avec TONE SELECT ([1] - [4]).

Copie des paramètres communs de Patch

Cette commande copie les paramètres communs à tous les Tones d'un Patch sélectionné dans le Patch de l'aire temporaire.



* Cela copiera les données telles que réglage d'unité d'effets, assignation des touches (POLY/SOLO), etc (→ mode d'édition de Patch, p.48).

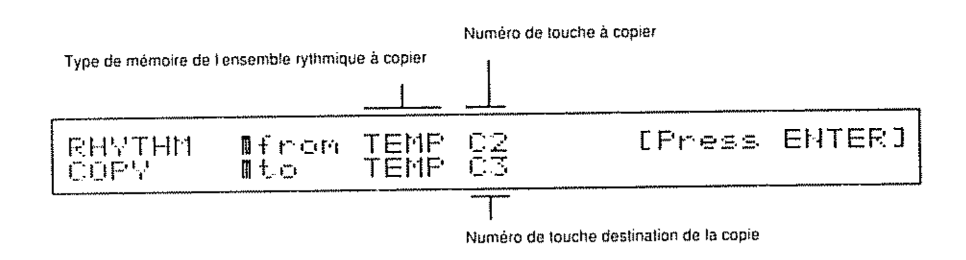
[Procédure]

Sélectionnez le numéro du Patch source de la copie à l'aide des boutons de groupe de Patches et BANK/NUMBER (ou [INC]/[DEC] et curseur de paramètre 1). Le nom du Patch sélectionné s'affichera entre parenthèses.

Mode de jeu/édition rythmique → Copy

Copie d'une touche d'ensemble rythmique

Cette commande copie les données de Tone rythmique correspondant à une touche de l'ensemble rythmique choisi, dans une mémoire de touche de l'ensemble rythmique actuellement en aire temporaire.



[Procédure]

Sélectionnez la mémoire source de la copie à l'aide des boutons de groupe de Patches et BANK/NUMBER (ou [INC]/[DEC] et curseur de paramètre 1).

Sélectionnez le numéro de touche source de la copie à l'aide du curseur de paramètre 2 ou utilisez [◀] / [▶] pour déplacer le curseur et [INC]/[DEC] pour faire la sélection

Déterminez le numéro de touche destination de la copie en pressant cette touche sur le clavier.

Si l'ensemble rythmique à copier est "TEMP", ce sera l'ensemble rythmique de l'aire temporaire. Pressez [WRITE] pour choisir "TEMP".

● Initialize (initialisation)

Cette commande restaure (initialise) les données de l'aire temporaire pour les ramener à certaines valeurs ou ramener un ensemble rythmique aux réglages d'usine. Elle efface automatiquement toutes les données créées en aire temporaire.

* Pour des détails sur les valeurs des données une fois initialisées ainsi que sur les réglages d'usine, référez-vous à la page 127.

Mode de jeu/édition de Performance → Initialize

PERFORM INIT *Initialisation de Performance*

Cette commande initialise les données de la Performance de l'aire temporaire et restaure les réglages d'usine pour cette Performance.

Mode de jeu/édition de Patch → Initialize

PATCH INIT *Initialisation de Patch*

Cette commande initialise les données du Patch de l'aire temporaire et restaure les réglages d'usine pour ce Patch.

Mode de jeu/édition rythmique → Initialize

RHYTHM KEY INIT *Initialisation d'une touche d'ensemble rythmique*

Cette commande initialise les données de Tone rythmique d'une touche et d'une seule dans l'ensemble rythmique de l'aire temporaire.

* Déterminez la note à initialiser en pressant la touche correspondante sur le clavier du JV-90

RHYTHM SET INIT *Initialisation d'ensemble rythmique*

Cette commande initialise les données de l'ensemble rythmique de l'aire temporaire pour les ramener aux réglages d'usine.

Pour initialiser toutes les données du JV-90, éteignez l'appareil, puis rallumez-le en tenant enfoncé [16] dans PATCH GROUP.

● Card (carte)

Ces commandes transfèrent des données entre le JV-90 et une carte de données (DATA Card). Quand vous sélectionnez cette commande, un affichage apparaît pour vous permettre de sélectionner le type de procédure.

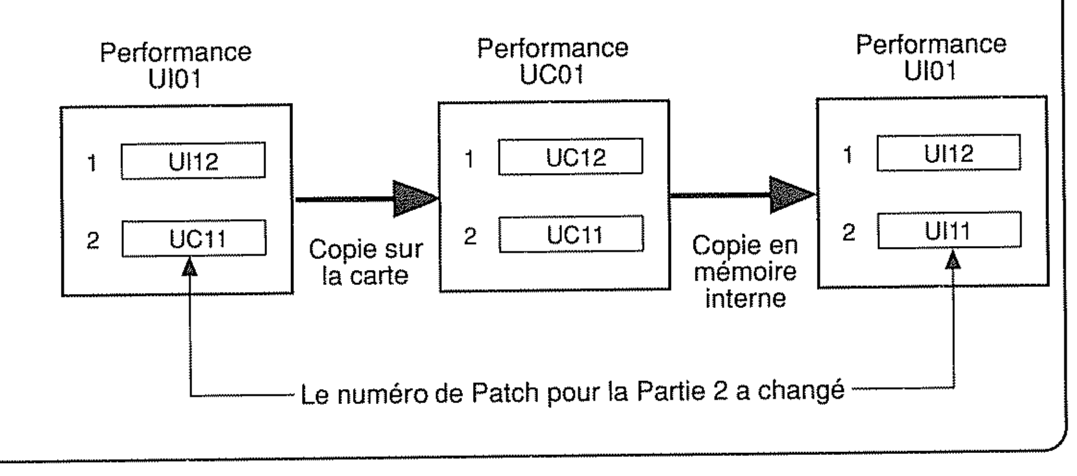
```
DATA CARD
Int→Card|Card>Int|Int↔Card
```

[Procédure]

Utilisez [◄]/[►] ou le curseur de paramètre 1 pour sélectionner la procédure désirée (qui clignotera alors) et pressez [ENTER].

Remarque
Le JV-90 vous permet de créer des Performances utilisant à la fois des Patches de la mémoire interne et d'autres d'une carte de données. Si vous copiez une telle Performance de la mémoire interne sur une carte de données, ou inversement, vous devez savoir que la situation suivante se produira.

Exemple : Supposons qu'il y ait une Performance UI01 (User Internal 01 ou mémoire utilisateur interne 01) qui assigne un Patch UI12 à la partie 1 et UC11 à la partie 2. Quand cette performance est copiée de la mémoire interne sur une carte de données, elle est stockée dans la carte de données sous la référence «UC01» (User Card 01 ou mémoire utilisateur 01 sur carte). L'assignation de Patch pour la partie 1 sera mémorisée comme «UC12» et l'assignation de Patch pour la partie 2 restera UC11.
Si vous copiez ensuite les données de cette carte de données à nouveau dans la mémoire interne, la Performance sera stockée en mémoire interne sous le libellé «UI01» avec la partie 1 associée au Patch «UI12» et la partie 2 avec cette fois-ci le Patch «UI11», ce qui signifie que même si le numéro de Performance est le même, le numéro de Patch associé à la partie 2 a maintenant changé.



Si vous désirez sauvegarder les données internes telles quelles, utilisez la commande Bulk Dump (p.96).

CARD COPY : INTERNAL → DATA CARD

```
CARD       ▮INTERNAL→DATA CARD
COPY       ▮                     [Press ENTER]
```

Cette commande copie toutes les données de Performance, Patch et ensemble rythmique de la mémoire interne sur la carte de données.

* Quand cette commande est exécutée avec une carte de données neuve (ou préalablement utilisée par un autre appareil), la carte de données est formatée (initialisée) pour le JV-90.

CARD COPY : DATA CARD → INTERNAL

```
CARD       ▮DATA CARD→INTERNAL
COPY       ▮                     [Press ENTER]
```

Cette commande copie toutes les données de Performance, Patch et ensemble rythmique d'une carte de données dans la mémoire interne.

CARD COPY : INTERNAL ←→ DATA CARD

```
CARD       ▮INTERNAL←→DATA CARD
COPY       ▮                     [Press ENTER]
```

Cette commande échange toutes les données de Performance, Patch et ensemble rythmique entre une carte de données et la mémoire interne.

● Bulk (Bulk Dump)

Ces commandes transmettent les données de Patch ou de Tone de la mémoire interne ou de l'aire temporaire par le MIDI à un appareil MIDI capable de stocker ce type de données. Dans ce cas, les canaux MIDI et les numéros d'unité (p.44) des appareils transmetteur et récepteur doivent correspondre (pour régler le numéro d'unité, pressez MIDI et faites les réglages en page SYS-EX MIDI).

* Les données sont transmises selon le protocole unidirectionnel («One Way»).

Quand cette commande est sélectionnée, un affichage apparaît pour vous permettre de sélectionner la mémoire depuis laquelle les données sont transmises.

```
BULK DUMP
Internal▮Card▮Temporary
```

[Procédure]

Sélectionnez les éléments désirés avec [◄] / [►] ou le curseur de paramètre 1 (l'élément sélectionné clignotera) et pressez [ENTER].

Si vous avez sélectionné «Temporary», un autre affichage apparaît pour déterminer le type de données à transmettre.

```
BULK DUMP TEMPORARY
Performance▮Patch▮Rhythm▮All
```

Ici encore, utilisez [◄] / [►] ou le curseur de paramètre 1 pour sélectionner l'élément désiré (l'élément sélectionné clignotera) et pressez [ENTER].

Lorsque vous avez spécifié les données à transmettre, pressez [ENTER]. L'afficheur indiquera «Now Sending» et la transmission commencera.

Après un instant, l'afficheur indiquera «Complete», pour signifier que la transmission des données est terminée.

BULK DUMP : INTERNAL DATA

Données internes

Cette commande transmet toutes les données de la mémoire interne du JV-90 : données de Performance, Patch et ensemble rythmique.

BULK DUMP : CARD DATA

Données de carte

Cette commande transmet toutes les données d'une carte de données : données de Performance, Patch et ensemble rythmique.

BULK DUMP : PERFORMANCE TEMP

Performance de l'aire temporaire

Cette commande transmet les données de la Performance présente en aire temporaire.

BULK DUMP : PATCH TEMP

Patch de l'aire temporaire

Cette commande transmet les données de Patch de l'aire temporaire.

BULK DUMP : RHYTHM TEMP

Ensemble rythmique de l'aire temporaire

Cette commande transmet les données d'ensemble rythmique de l'aire temporaire

BULK DUMP : ALL TEMP

Toutes les données de l'aire temporaire

Cette commande transmet les données de Patch et d'ensemble rythmique pour la Performance se trouvant en aire temporaire.

Si la carte d'extension de voix est connectée au JV-90, les commandes suivantes peuvent être utilisées.

INT → V-EXP (Mémoire interne → Extension)

Cette fonction peut être utilisée pour régler la VE-GS1 selon les réglages actuels de la façade (cela peut être nécessaire lorsque les réglages du mode d'extension de voix diffèrent de ceux de la VE-GS1 car le sélecteur V-EXP MIDI IN était réglé sur EXT).

Si toutefois le JV-90 était en mode d'extension de voix avant de passer en mode d'écriture (Write), cette commande transfère l'aire temporaire du mode Performance dans la VE-JV1. En exécutant cette commande, vous pouvez jouer avec la Performance chargée dans la VE-JV1 (plutôt qu'avec le module de sons interne du JV-90).

Si le JV-90 était en mode d'extension de voix avant de passer en mode d'écriture (Write), cette commande transfère les réglages de l'aire temporaire du mode d'extension de voix dans la VE-JV1.

Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour ramener la VE-JV1 aux réglages de l'aire temporaire du mode d'extension de voix quand ses réglages diffèrent suite au réglage sur EXT du sélecteur V-EXP MIDI IN.

V-EXP → INT (Extension → Mémoire interne)

Cette commande transfère les données de paramètres de la VE-GS1 dans le JV-90. Elle peut être utilisée pour faire comme la VE-GS1 les réglages actuels de la façade (cela peut être nécessaire lorsque les réglages du mode d'extension de voix diffèrent car le sélecteur V-EXP MIDI IN était réglé sur EXT)

Si toutefois le JV-90 était en mode Performance avant de passer en mode d'écriture (Write), cette commande transfère les réglages de la VE-JV1 dansl'aire temporaire du mode Performance. En exécutant cette commande, vous pouvez jouer avec la Performance chargée dans le module de sons interne du JV-90 (plutôt qu'avec la VE-JV1).

Si le JV-90 était en mode d'extension de voix avant de passer en mode d'écriture (Write), cette commande transfère les données de paramètres de la VE-JV1 dans l'aire temporaire du mode d'extension de voix. Vous pouvez utiliser cette fonction pour faire correspondre les réglages de la VE-JV1 aux réglages de l'aire temporaire du mode d'extension de voix quand ses réglages diffèrent.

V-EXP → MIDI (Extension → MIDI)

Cette commande transfère les données de paramètres de la carte d'extension de voix dans un séquenceur ou appareil MIDI pouvant enregistrer ces données de sauvegarde (Bulk).

● Protect

Le réglage de protection interne évite l'effacement accidentel de la mémoire interne.
Le réglage "Exclusive" évite le remplacement des données de la mémoire utilisateur (interne/carte de données) par des données exclusives reçues du séquenceur interne ou par la MIDI IN.

WRITE PROTECT

```
WRITE    |Internal|Exclusive|
PROTECT  |      ON|      OFF|
```

Internal *Protection interne* ON/OFF

Avec ce réglage sur ON, la protection de la mémoire interne est activée. Si vous désirez écrire des données de Patch de Tone depuis l'aire temporaire ou une carte dans l'aire mémoire, ce réglage doit être sur OFF. A la mise sous tension, ce réglage est toujours sur ON.

Exclusive *Protection contre les messages exclusifs* ON/OFF

Avec ce réglage sur ON, la protection contre les messages exclusifs est activée. Si vous désirez remplacer le contenu de la mémoire utilisateur (interne/carte de données) par des données exclusives venant du séquenceur interne ou de la MIDI IN, ce réglage doit être sur OFF. Si la mémoire utilisateur contient des données importantes, vous devez régler ce paramètre sur ON. A la mise sous tension, ce réglage est toujours sur OFF.

* Quand la protection contre les messages exclusifs est sur OFF, les messages exclusifs reçus remplacent les données de la mémoire interne même si la protection de mémoire interne est sur ON

[Procédure]

Utilisez [INC]/[DEC] ou les curseurs de paramètre 1 ou 2 pour régler chaque protection ON ou OFF.

Chapitre 4

Emploi d'une carte d'extension de voix

1. Emploi d'une carte d'extension de voix

■ A propos du mode d'extension des voix

● Modes

Mode de jeu d'extension de voix (P.96)

Pour sélectionner ce mode, pressez le bouton de sélection de mode [V-EXP] et assurez-vous que son indicateur est allumé. Ce mode vous permet de faire jouer la carte d'extension de voix depuis le clavier du JV-90 (quand le sélecteur V-EXP MIDI IN est réglé sur INT). Le JV-90 retient en mémoire le mode précédent, qui peut être connu grâce à l'indicateur du bouton de sélection de mode correspondant : [PERFORMANCE], [PATCH] ou [RHYTHM]. Le module de sons du JV-90 est joué dans ce mode par les messages MIDI reçus en MIDI IN.

Mode d'édition d'extension de voix (P.103)

Pour sélectionner ce mode, pressez [EDIT] dans le mode de jeu d'extension de voix. Ce mode vous permet d'éditer les différents paramètres de la carte d'extension de voix.

● Deux types de carte d'extension

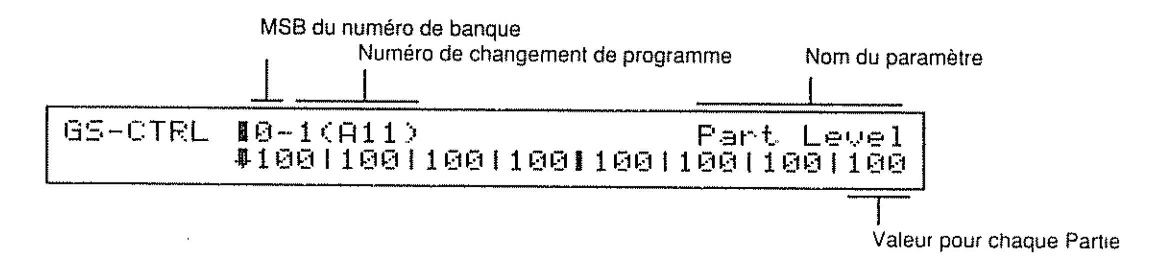
Il y a deux types de carte d'extension de voix : la VE-GS1 et la VE-JV1. Le fonctionnement du JV-90 dépend de celle installée.

● Structure de la VE-GS1

La VE-GS1 a 16 Parties et un Tone peut être assigné à chaque Partie. Pour ces Parties, les canaux MIDI 1 – 16 sont disponibles (page 108).

※ Quand vous pilotez par le MIDI la carte d'extension de voix, changez la position du sélecteur V-EXP MIDI IN en face arrière du JV-90 (selon le type d'interprétation recherché) (voir page 104).

Lorsqu'il n'y a pas de carte d'extension de voix installée, la page ci-dessous apparaît quand vous pressez V-EXP.



Quand un module de sons compatible GS est connecté en MIDI, vous pouvez piloter ses paramètres depuis la façade du JV-90.

● Structure de la VE-JV1

La VE-JV1 a exactement la même structure que le module de sons interne du JV-90 lorsque le mode Performance est ramené aux réglages d'usine. Elle a 7 Parties et une Partie rythmique, un Patch pouvant être assigné à chaque Partie (1 - 7) et un ensemble rythmique pouvant être assigné à la Partie rythmique.

La VE-JV1 a exactement les mêmes paramètres de Performance, Patch, ensemble rythmique et forme d'onde que le JV-90, et son canal de commande (Control Channel) est réglé sur 16.

La VE-JV1 peut aussi transmettre/recevoir des données de "Bulk" sous forme de messages exclusifs. Par conséquent, les données d'un JV-90 peuvent être transférées à une VE-JV1 (voir page 98).

● Polyphonie maximale de la VE-GS1

La VE-GS1 peut produire jusqu'à 28 notes simultanément. Toutefois, selon le nombre de voix (*) utilisées par le Tone assigné à la Partie, le nombre de notes produisibles simultanément peut être moindre (certains Tones de la VE-GS1 utilisent deux voix pour créer le son le plus réaliste possible. Cela a l'inconvénient de réduire la polyphonie maximale à 14 notes).

* Pour connaître le nombre de voix utilisées par chaque Tone de la VE-GS1, référez-vous à la liste des Tones fournie avec la VE-GS1. Tous les Tones du JV-90 n'utilisent qu'une seule voix.

● Paramètres de sons de la VE-GS1 = paramètres de Partie

Les paramètres de son de la VE-GS1 doivent tous être réglés pour une Partie. Aucun d'entre eux ne s'applique au Tone lui-même. Par conséquent, si vous changez la valeur d'un paramètre et ensuite le Tone assigné à cette Partie, la nouvelle valeur du paramètre s'appliquera aussi au nouveau Tone choisi.

● Quand la valeur affichée diffère de celle de la carte

Dans les cas suivants, vous pouvez changer les valeurs indiquées à l'écran à l'aide des boutons ou curseurs du JV-90. Cela, toutefois, ne change pas la réelle valeur sur la carte d'extension de voix.

- Si vous réglez un paramètre alors que le sélecteur V-EXP MIDI IN à l'arrière de l'instrument est réglé sur EXT.

→ Ramenez le sélecteur en position INT.

- Si vous réglez un paramètre de Partie pour laquelle le commutateur Local est sur OFF.

→ Réglez le commutateur Local sur ON (voir page 106)
Envoyez les données à la carte par commande Bulk en mode d'écriture (Write) ou envoyez les données de la carte dans le JV-90 (page 98).

Quand des messages d'activation GM (GM On) sont envoyés à la VE-GS1 (comme lorsque vous faites jouer à la VE-GS1 des séquences GM), la VE-GS1 se comporte comme un module de sons GM. La VE-GS1 ne reconnaît toutefois pas les messages NRPN et les messages de banque (commande n°0). Cela peut rendre certains paramètres inaccessibles à l'édition.
Si cela se produit, suivez la procédure d'initialisation de la VE-GS1.

Quand un message de banque dont la valeur est autre que 0 est envoyé à la VE-GS1, la Partie qui reçoit ce message peut être coupée. Si cela se produit, fixez un numéro de banque approprié (ou un numéro de changement de programme) avec les boutons [BANK] et [NUMBER] dans PATCH GROUP.

Initialisation de la VE-GS1

Pressez [COMMON] en mode d'édition de carte d'extension de voix; puis pressez [ENTER]. Cela ramènera la carte à ses réglages d'usine comme à l'origine.

● Sélecteur V-EXP MIDI IN

Ordinairement, réglez ce sélecteur sur INT.

Quand ce sélecteur est sur INT, les messages MIDI reçus en prise V-EXP MIDI IN sont ignorés.

Quand une Partie du JV-90 et une Partie de la carte d'extension ont le même canal MIDI, leurs deux sons se mélangent. Si c'est le cas, les paramètres du module de sons du JV-90 et de la carte d'extension peuvent être modifiés par réception de messages en MIDI IN.

Quand doit-on régler sur EXT le sélecteur V-EXP MIDI IN ?

Si vous désirez utiliser plus de 16 Parties dans une orchestration, réglez le sélecteur V-EXP MIDI IN sur EXT et utilisez à la fois les prises V-EXP MIDI IN et MIDI IN. La carte d'extension ignorera alors tous les messages reçus en MIDI IN et ne sera pilotée que par les messages reçus en prise V-EXP MIDI IN. La cartre d'extension peut donc alors être employée comme un module de sons complètement indépendant du JV-90.

* Quand le sélecteur V-EXP MIDI IN est réglé sur EXT, presser V-EXP dans les boutons de sélection de mode fait s'afficher le message suivant :

```
Warning !!
```

L'affichage normal de jeu en mode d'extension s'en suivra, mais aucun message du JV-90 ne sera transmis à la carte d'extension et par conséquent, les valeurs éditées en mode d'édition d'extension de voix n'affecteront en rien la carte d'extension.

2. Emploi de la carte d'extension de voix VE-JV1

● Sélection du mode de jeu d'extension de voix

Pressez [V-EXP] dans les boutons de mode et l'écran suivant apparaîtra, indiquant que le mode d'extension est sélectionné.

```
V-EXP▮A.Piano 1 :                Part Level
A11   ▼127|127|127|127▮127|127|127|127
```

● Comment sélectionner la Partie à jouer au clavier

En mode de jeu d'extension de voix, la Partie indiquée par le curseur peut être jouée au clavier. Pour changer de Partie à jouer, déplacez le curseur avec [◀]/[▶].

● Comment changer le son d'une Partie

La ligne supérieure de l'afficheur donne le nom du Patch assigné à la Partie actuellement sélectionnée. Pour sélectionner un nouveau son pour cette Partie, utilisez le bouton PATCH GROUP.

Affichage	Combinaison de boutons	Patch à sélectionner
A	PRESET-A	JV-90 PRESET-A
B	PRESET-B	JV-90 PRESET-B
C	PRESET-C	JV-90 PRESET-C
D	PRESET-D	JV-90 PRESET-D
E	USER-INT	Données d'usine de la mémoire interne programmable ("User")
F	USER-CARD	Données de la PN-JV80-04
G	USER-PCM-A	Données compatibles JV-80 (PRESET A)
H	USER-PCM-B	Données compatibles JV-80 (PRESET B)

* Aucune donnée ne peut être stockée dans l'aire USER interne ou de carte pour la VE-JV1.

* PN-JV80-04 "RICH SOUND COLLECTION 2"

● Comment éditer les paramètres de son de la VE-JV1

Sélectionnez le paramètre de son à éditer en pressant le bouton correspondant dans EDIT PALETTE, puis changez sa valeur à l'écran du JV-90. Vous pouvez changer les valeurs de la même façon qu'avec la VE-GS1 (voir page 108). Les paramètres sont exactement les mêmes que ceux du module de son interne du JV-90 (page 48).

* Si vous désirez régler tous les paramètres de la VE-JV1 exactement comme ceux du JV-90, sélectionnez le mode d'écriture (Write), puis transférez toutes les données vers la VE-JV1 (page 98).

* Vous pouvez chnager l'enveloppe d'un Tone de la VE-JV1 en pressant [TVF/TVA] en mode d'extension de voix. Les enveloppes des 4 Tones changeront cependant de façon simultanée.

3. Emploi d'une carte d'extension de voix VE-GS1

● Passage en mode de jeu d'extension de voix

Pressez le bouton de sélection de fonction V-EXP et la page suivante apparaîtra

```
V-EXP A.Piano 1 :            Part Level
 0-1  100|100|100|100|100|100|100|100
```

● Sélection de la Partie jouée par le clavier

En mode d'extension des voix, le clavier ne fait jouer que la Partie sélectionnée par le curseur, comme pour une Performance en mode simple. Pour faire jouer une autre Partie, utilisez [◄]/[►] pour déplacer le curseur jusqu'à la Partie que vous désirez faire jouer

L'afficheur indique la banque et le numéro du Patch qui a été assigné à la Partie sélectionnée par le curseur.

En pressant [PART SEL(1 - 8)] (pour que son indicateur s'allume) dans EDIT PALETTE, vous pouvez faire jouer les parties 1 - 8. En pressant [PART SEL(9 - 16)], vous pouvez faire jouer les parties 9 -16.

● Partie On/Off (activation/coupure)

Quand vous faites jouer les Parties par des messages reçus en MIDI IN, vous pouvez activer (On) ou couper (Off) chaque Partie. Quand l'indicateur d'un bouton PART SWITCH est allumé, la Partie correspondante est activée et joue donc. Si l'indicateur est éteint, la Partie est coupée. Presser les boutons PART SWITCH active ou coupe alternativement les Parties. Pour régler On/Off les Parties 9 – 16, pressez [PART SEL(9 – 16)]. Pour régler On/Off les Parties 1 – 8, pressez [PART SEL(1 – 8)].

● Changement de Patch d'une Partie

Pour changer le Patch assigné à une Partie pressez [PATCH] dans EDIT PALETTE pour sélectionner l'affichage suivant

```
V-EXP     0|   0|   0|   0|   0|   0|   0|   0
Bnk/Pc    1|   1|   1|   1|   1|   1|   1|   1
```

A partir de la gauche, la ligne supérieure indique le numéro de banque GS, et la ligne inférieure indique le numéro de programme. Pour sélectionner un son sur la VE-GS1, utilisez un numéro de banque GS et un numéro de programme. Si l'indicateur [PART SEL (1 - 8)] est allumé, l'afficheur indique la banque et le numéro de programme des Parties 1 - 8 alors que si l'indicateur [PART SEL (9 - 16)] est allumé, l'afficheur donne la banque et le numéro de programme pour les Parties 9 à 16.

Sélection du numéro de programme

Il y a trois façons de sélectionner un numéro de programme :

1. Utilisez [PART SEL] dans EDIT PALETTE et [◀] / [▶] pour obtenir la page de réglage de la Partie dont vous désirez changer le son et utilisez le curseur de paramètre approprié pour sélectionner le numéro de Patch.

2. Utilisez [◀] / [▶] pour déplacer le curseur jusqu'à la partie désirée et utilisez [INC]/[DEC] pour sélectionner le numéro.

3. Utilisez [◀] / [▶] pour amener le curseur sur la Partie désirée et utilisez les commutateurs PATCH GROUP V-EXP [A] / [B] et BANK/NUMBER pour sélectionner un numéro de Patch. Si V-EXP [A] est sélectionné, les boutons BANK/NUMBER sélectionneront les numéros 1 à 64. Si V-EXP [B] est sélectionné, les boutons BANK/NUMBER sélectionneront les numéros 65 - 128.

* Régler un numéro de Patch avec les curseurs de paramètre ou [INC]/[DEC] affectera les indicateurs des boutons BANK et NUMBER dans PATCH GROUP.

Sélection du numéro de banque GS

Pour sélectionner une banque, utilisez [◀] / [▶] pour amener le curseur sur la Partie dont la sélection de banque doit être modifiée. Pour sélectionner une banque de 0 à 63, pressez le commutateur V-EXP [BANK LO] dans les boutons PATCH GROUP, alors que pour sélectionner une banque de 64 à 127, pressez V-EXP [BANK HI].

Sélectionnez la banque de la même façon que le numéro (étape 1, 2 ou 3).

Sélection d'un ensemble rythmique

Si vous désirez assigner un ensemble rythmique à une Partie, utilisez [◀] / [▶] pour amener le curseur sur la Partie dont vous désirez modifier l'ensemble rythmique et pressez le commutateur [V-EXP RHY]. Utilisez les boutons BANK/NUMBER pour sélectionner un ensemble rythmique. L'affichage indiquera le numéro de programme de l'ensemble rythmique sélectionné et présentera un «R» à la place de la banque.

* Vous pouvez assigner des ensembles rythmiques à deux Parties.

* La Partie 10 est le réglage d'origine pour l'ensemble rythmique.

● Comment éditer les paramètres de son de la VE-GS1

En pressant les boutons dédiés dans EDIT PALETTE, vous pouvez accéder à une variété de paramètres et modifier leur valeur à l'écran du JV-90. Si l'indicateur PART SEL (1 - 8) est allumé, la ligne inférieure de l'afficheur donne les valeurs de paramètre pour les Parties 1 - 8 et si l'indicateur PART SEL (9 - 16) est allumé, les valeurs de paramètres pour les Parties 9 - 16 seront affichées. Utilisez le curseur de paramètre correspondant pour modifier ces valeurs. Vous pouvez aussi éditer un paramètre avec les boutons dans FUNCTION.

* Dans les pages où un symbole «⇧» ou «⇩» est affiché, vous pouvez utiliser les boutons [▲]/[▼] pour sélectionner d'autres pages de paramètre.

Ci-dessous se trouvent décrits les paramètres qui peuvent être édités.

Paramètres éditables en utilisant les boutons de EDIT PALETTE
Paramètres sélectionnables en pressant [LEVEL] :

Part Level *Niveau de Partie* 0 - 127

Ce paramètre règle la balance de volume de chaque Partie

Quand [LEVEL] a été pressé, vous pouvez utiliser [▼] pour accéder aux paramètres suivants.

Voice Reserve *Réserve de voix* 0 - 28 (page 76)

Ce paramètre règle le nombre de Tones qui est garanti pour chaque Partie.

* La VE-GS1 peut produire jusqu'à 28 notes simultanément, aussi le nombre total de notes déterminé par tous les réglages de réserve de voix ne doit pas dépasser 28.

Part MIDI Channel *Canal MIDI de la Partie*

Ce paramètre règle le canal MIDI de réception d'une Partie et le canal MIDI de transmission du clavier du JV-90 (en mode d'extension de voix).

Paramètres sélectionnables en pressant [PAN] :

Part Pan *Panoramique de Partie* L64 - 0 - 63R

Ce paramètre règle le panoramique (position stéréo) de chaque Partie.

* Dans certains Patches, un peu de son peut rester produit par le haut-parleur opposé même avec des réglages de panoramique extrêmes (gauche ou droite).

* Dans un ensemble rythmique, le panoramique a été réglé pour chaque Tone rythmique. Lorsque vous faites le réglage de panoramique d'une Partie à laquelle un ensemble rythmique a été assigné, c'est la position stéréo de la totalité de l'ensemble rythmique qui se change.

* Lorsque le réglage de panoramique de partie est 63R, vous pouvez sélectionner «RND» en pressant [INC]. La position de l'image sonore évoluera alors aléatoirement entre gauche et droite.

Paramètres sélectionnables en pressant [TUNE] :

Part Coarse Tune *Accord grossier de la Partie* -24 - +24

Ce paramètre règle la hauteur de chaque Partie par unités d'un demi-ton.

Quand [TUNE] a été pressé, vous pouvez utiliser [▼] pour accéder aux paramètres suivants.

Part Fine Tune *Accord fin de la Partie* -50 - +50

Ce paramètre règle la hauteur de chaque Partie en unités d'un centième de demi-ton.

Paramètres sélectionnables en pressant [PATCH] :

Patch Select *Sélection de Patch*

Ce paramètre détermine le Patch/ensemble rythmique assigné à chaque Partie. La ligne supérieure de l'afficheur indique la banque et la ligne inférieure le numéro de programme.

Paramètres sélectionnables en pressant [TVF/TVA] :

TVF Cutoff Freq. *Fréquence de coupure du TVF* -50 - 50

Ce paramètre règle la fréquence de coupure du TVF.

Quand [TVF/TVA] a été pressé, vous pouvez utiliser [▲]/[▼] pour accéder aux paramètres suivants.

TVF Resonance *Résonance du TVF* -50 - 50

Ce paramètre règle l'accentuation des fréquences proches de la fréquence de coupure.

TVF TVA-Env Attack *Attaque de l'enveloppe de TVF TVA* -50 - 50

Ce paramètre règle la durée d'attaque de l'enveloppe de volume et de celle de fréquence de coupure.

TVF TVA-Env Decay *Chute de l'enveloppe de TVF TVA* -50 – 50

Ce paramètre règle le temps nécessaire au niveau obtenu après l'attaque pour descendre jusqu'au niveau de maintien ou «Sustain» (le niveau auquel restent constants le volume et la fréquence de coupure).

TVF TVA-Env Release *Relâchement de l'enveloppe de TVF TVA* -50 – 50

Ce paramètre règle le temps nécessaire au son pour disparaître.

Paramètres sélectionnables en pressant [REVERB] :

Reverb Send Depth *Niveau d'envoi à la reverb* 0 – 127

Ce paramètre règle l'intensité de l'effet reverb.

Paramètres sélectionnables en pressant [CHORUS] :

Chorus Send Depth *Niveau d'envoi au chorus* 0 - 127

Ce paramètre règle l'intensité de l'effet chorus.

Paramètres sélectionnables en pressant [VIBRATO] :

Vibrato Rate *Vitesse du vibrato* -50 – 50

Ce paramètre règle la vitesse du vibrato (modulation de hauteur).

Quand [VIBRATO] a été pressé, vous pouvez utiliser [▲]/[▼] pour accéder aux paramètres suivants.

Vibrato Depth *Amplitude de vibrato* -50 – 50

Ce paramètre règle l'intensité de l'effet vibrato.

Vibrato Delay *Retard du vibrato* -50 – 50

Ce paramètre règle l'intervalle de temps qui sépare le déclenchement de la note du début de l'effet vibrato.

Paramètres éditables en pressant des boutons dans FUNCTION :

※ Ce que vous règlerez ici sera commun à toutes les Parties.

Paramètres sélectionnables en pressant [EFFECT] :

Reverb Type *Type de reverb*

Chorus Type *Type de chorus*

Les effets reverb et chorus peuvent chacun être choisis parmi huit types différents.

< Type de reverb >

Type	Effet
Room 1 à 3	Simule la réverbération de différentes pièces.
Hall 1 à 2	Simule la réverbération de salles de concert.
Plate	Reverb qui simule un écho à plaque (un appareil qui utilise les vibrations d'une plaque métallique pour produire une réverbération).
Delay	Un effet de retard standard.
Panning Delay	Un retard particulier qui déplace le son aux extrêmes (gauche et droite) dans le champ sonore. Efficace en stéréo.

< Type de chorus >

Type	Effet
Chorus 1 à 4	Chorus standard.
Feedback	Un réglage de chorus qui comprend également un effet de type Flanger (le son obtenu est d'un timbre bien particulier).
Flanger	Produit un effet comparable au décollage et à l'atterrissage d'un avion à réaction.
Short Delay	Un retard à intervalles de répétition courts.
Short Delay (FB)	Un retard court se répétant de nombreuses fois.

Paramètres sélectionnables en pressant [PGM CHANGE] :

Tx-Ch *Canal de transmission* 1 - 16

Ce réglage détermine le canal sur lequel seront transmis les messages de changement de programme.

P.C-No *Numéro de changement de programme* 001/A11-128/B88

Ce réglage détermine le numéro de changement de programme qui sera transmis sur le canal de transmission (Tx - Ch). Le réglage est affiché sous la forme "Programme/Groupe-Banque-Numéro". Les indicateurs GROUP/BANK/NUMBER s'allument pour indiquer la valeur choisie.

Quand le curseur est sur le numéro de programme, vous pouvez utiliser les boutons BANK/NUMBER pour déterminer le numéro de changement de programme directement, BANK [1] – [8] correspondant à 1 – 8 et Number [1] et [2] correspondant à 9 et 0. Pressez ensuite [ENTER] pour que le numéro tapé soit envoyé.

```
TRANSMIT▮ Tx-Ch| P.C-No|Bnk-MSB|Bnk-LSB
P.C      ▮     1|001/A11|      0|      0
```

Quand le curseur est sur Groupe/Banque/Numéro, vous pouvez spécifier le numéro de changement de programme avec PATCH GROUP/BANK/NUMBER.

Bnk-MSB/Bnk-LSB *Numéro de sélection de banque* 000 - 127

Ce réglage détermine le MSB (octet de poids fort) du numéro de sélection de banque (changement de commande n°0) et le LSB (octet de poids faible) de ce même numéro (changement de commande n°32) qui seront transmis sur le canal de transmission (Tx - Ch).

* Le numéro de sélection de banque sera envoyé avec le numéro de changement de programme lorsque vous presserez [ENTER].

Paramètres sélectionnables en pressant [TUNE] :

Tune *Accord général* 415.3 – 466.2 Hz

Ce paramètre règle la hauteur de la totalité de la source sonore d'extension. La valeur est exprimée sous forme de la hauteur de la touche A4 (la 4).

Transpose *Transposition* -36 – +36

Ce paramètre transpose les données musicales du clavier de commande par demi-tons, avant qu'elles ne soient reçues par la source sonore d'extension. Le côté gauche de la barre verticale indique si la transposition est On ou Off et le côté droit de cette même barre donne la valeur de transposition.

LCD *Contraste de l'afficheur LCD* 0 – 10

Ces paramètres règlent le contraste (la brillance) de l'afficheur.

JV-Level *Niveau général du JV-90* 0 – 127

Ce paramètre règle le volume général du JV-90.

EX-Level *Niveau général de l'extension* 0 – 127

Ce paramètre règle le volume général de la source sonore d'extension. La valeur réglée ici est invalide si le sélecteur V-EXP MIDI IN à l'arrière du JV-90 est réglé sur EXT.

Key-Shift *Transposition générale* -24 – +24

Ce paramètre transpose la totalité de la source sonore d'extension par demi-tons

Pan *Panoramique général* L63 – 0 – R63

Ce paramètre règle la position stéréo (le panoramique) de la totalité de la source sonore d'extension.

Paramètres sélectionnables en pressant [CONTROL] :

Ces paramètres déterminent les paramètres qui seront commandés par les pédales connectées aux prises Pedal 1/2 et par le curseur C1.

Mode *Mode de sortie* OFF/INT/MIDI/I+M

Ce paramètre détermine quelles sources sonores (instruments MIDI) seront pilotées par les pédales et le curseur C1. Avec un réglage de INT, seul la VE-GS1 sera pilotée. Avec un réglage MIDI, les messages des pédales et du curseur ne seront transmis que par la MIDI OUT. Avec un réglage sur OFF, les pédales et le curseur ne commandent pas la source sonore d'extension ni les appareils MIDI externes.

Assign *Assignation*

CC0 - CC95/AFTERTOUCH/BEND-UP/BEND-DOWN/PROG-UP/PROG-DOWN

Ces valeurs déterminent les paramètres qui seront pilotés par les pédales et le curseur C1. Pour un réglage CC0–CC95, la valeur de la commande MIDI 0 – 95 est affectée. Pour un réglage AFTERTOUCH, la pédale choisie ou le curseur C1 commandera l'AFTERTOUCH, pour BEND-UP/BEND-DOWN, ce sera le Pitch Bend vers le haut (Up) et vers le bas (Down) qui sera commandé alors que pour PROG-UP/DOWN, cela permettra la sélection de la Performance ou du Patch immédiatement supérieur (Up) ou inférieur (Down). Les valeurs entre parenthèses indiquent la position actuelle de la pédale ou du curseur C1.

STANDARD/REVERSE pour Pedal1, Pedal2, Hold

Ces paramètres vous permettent d'inverser la polarité d'une pédale commutateur connectée à la prise pour pédale 1/2 ou à la prise pour pédale de Sustain (Hold), de façon à ce que le fonctionnement soit normal avec le JV-90. Quand vous utilisez des pédales commutateurs Roland (DP-2, etc.), réglez cette valeur sur STANDARD.

Certaines pédales ont une polarité inverse. Par exemple, lorsqu'une telle pédale est connectée à la prise Hold, le son sera tenu alors que la pédale n'est pas enfoncée. Dans de tels cas, sélectionnez REVERSE.

Thresh *Threshold ou «seuil»* 0 – 127

Ce paramètre règle le niveau seuil auquel l'aftertouch commence à avoir de l'effet. L'aftertouch n'aura pas d'effet tant que sa valeur n'excédera pas ce niveau seuil. Si vous réglez ce seuil sur 127, l'aftertouch n'aura jamais d'effet.

Paramètres sélectionnables en pressant [MIDI] :

Amenez le curseur sur la Partie désirée et pressez [MIDI] pour accéder aux réglages MIDI de cette Partie.

P.C, C.C, Vol, Bend, Mod, Aft ON/OFF

Ces paramètres activent/désactivent la transmission/réception de chaque type de message MIDI. Les abréviations affichées ont les significations suivantes.

P.C	*Changement de programme*
C.C	*Changement de commande*
Vol	*Volume*
Bend	*Pitch Bend*
Mod	*Modulation*
Aft	*Aftertouch*

Le clavier ou les pédales du JV-1000 ne peuvent pas piloter ces éléments si leur commutateur de réception est réglé sur OFF.

Quand [RX PART SWITCH]

Cela détermine si chaque Partie du module de sons interne du JV-90 et de la source d'extension reconnaîtra ou non les messages MIDI reçus. Déplacez le curseur avec [◀]/[▶] pour sélectionner une Partie, puis choisissez 1 ou 0 avec [INC]/[DEC] (1 pour que les messages soient reconnus et 0 pour qu'ils soient ignorés). Toute Partie avec un réglage 0 est coupée.

* Quand le JV-90 est en mode Performance, changer la valeur change également le commutateur de réception MIDI (page 32) de façon automatique.

* Quand le JV-90 est en mode Patch, la Partie de la carte d'extension (page 42) qui a le même canal de réception que le Patch (page 108) est indiquée par une flèche descendante.

* Quand le sélecteur V-EXP MIDI IN est réglé sur EXT, la carte d'extension est pilotée par les messages reçus en prise V-EXP MIDI IN. La carte ignore les messages reçus en prise MIDI IN (page 104).

Paramètres éditables en pressant [EDIT] dans FUNCTION :

Pour éditer les paramètres d'une Partie spécifique, amenez le curseur sur cette Partie en mode de jeu d'extension de voix, puis pressez [EDIT] dans FUNCTION (mode d'édition d'extension). Dans le mode d'édition d'extension de voix, vous pouvez sélectionner le paramètre désiré en pressant le bouton FUNCTION correspondant.

● Autres procédures d'édition

Paramètres sélectionnables en pressant [CONTROL] :

Assign *Assignation des touches* POLY/MONO

Ce paramètre détermine si chaque Partie est produite polyphoniquement (POLY) ou monophoniquement (MONO).

Bender-Range *Plage d'action du Bender* 0 – 24

Ce paramètre détermine le changement maximal de hauteur qui résulte de l'inclinaison du levier du Pitch Bend. La valeur est exprimée en demi-tons et le réglage maximal est de 2 octaves.

Mod-Depth *Amplitude de modulation* 0 – 127

Ce paramètre détermine avec quelle intensité le levier de modulation affecte les effets de modulation (vibrato, etc.).

DEPTH *Amplitude de sensibilité à la dynamique* 0 – 127

Lorsque l'amplitude de sensibilité à la dynamique augmente, les changements de dynamique ont un plus grand effet sur le volume. Avec un réglage 0, la dynamique de jeu n'a pas d'effet sur le volume.

OFFSET *Décalage de la sensibilité à la dynamique* 0 – 127

Ce paramètre détermine la dynamique à laquelle se produiront les changements de volume. Si ce réglage est monté au-dessus de 64, le volume changera pour les notes jouées doucement. Si ce réglage est abaissé au-dessous de 64, le volume changera pour les notes jouées fortement.

Paramètres sélectionnables en pressant [TVA/TVF] :

TVF Cutoff Freq. *Fréquence de coupure du TVF* -50 – 50

Ce paramètre règle la fréquence de coupure (la fréquence à laquelle le contenu harmonique du son sera coupé).

TVF Resonance *Résonance du TVF* -50 – 50

Ce paramètre règle l'accentuation apportée au son dans la région de la fréquence de coupure.

TVF-TVA Attack *Attaque de l'enveloppe de TVF/TVA* -50 – 50

Ce paramètre règle le temps nécessaire au volume et à la fréquence de coupure pour monter à partir du moment où le son commence.

TVF-TVA Decay *Chute de l'enveloppe de TVF/TVA* -50 – 50

Ce paramètre règle le temps nécessaire au son pour tomber du niveau obtenu après l'attaque jusqu'au niveau de maintien ou «Sustain» (le niveau auquel le volume et la fréquence de coupure seront maintenus).

TVF-TVA Release *Relâchement de l'enveloppe de TVF/TVA* -50 – 50

Ce paramètre règle le temps nécessaire au son pour diminuer.

Paramètres sélectionnables en pressant [PITCH] :

Coarse Tune *Accord grossier de la Partie* -24 – +24

Ce paramètre règle la hauteur de chaque Partie en demi-tons.

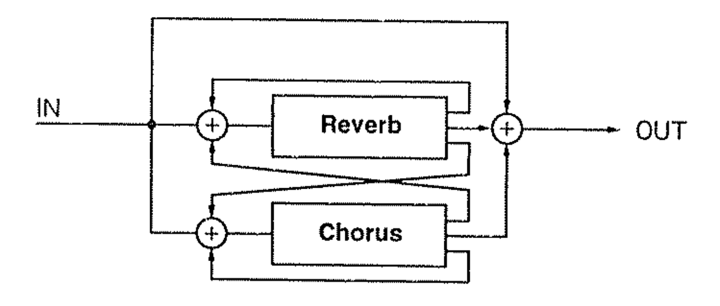
Fine Tune *Accord fin de la Partie* -100 – +100

Ce paramètre règle la hauteur de chaque Partie en unités d'un centième de demi-tons.

Paramètres accessibles par [EFFECT]

Ce sont les paramètres concernant le chorus et la reverb. Chorus et reverb donnent de l'ampleur au son ou créent un effet d'espace stéréo.

* Les réglages de l'unité d'effets de la VE-GS1 sont communs à toutes les Parties. L'intensité de l'effet pour chaque Partie dépend des paramètres de niveau d'envoi au chorus et à la reverb (p. 109), qui se règlent indépendamment pour chaque Partie.




```
V-EXP   ▮CHR|LPF|LVL|TIM| FB|SEN|   |
REVERB  ↓  4|  0| 40| 40|  0|  0|---|---
```

CHR *Caractère de reverb* 0 – 7

Ce paramètre détermine le type de reverb.

LPF *Pré-égalisation de reverb* LPF 0 – 7

Ce paramètre règle le LPF (Low Pass Filter ou filtre passe-bas) placé avant la reverb.

LVL *Niveau de reverb* 0 – 127

Ce paramètre règle le niveau (volume) du son réverbéré.

TIM *Durée de reverb* 0 – 127

Quand le type de reverb est ROOM1 - PLATE, ce paramètre règle la durée de reverb. Quand le type de reverb est DELAY/PAN-DELAY, ce paramètre règle le temps de retard.

FB *Réinjection dans le Delay* 0 – 127

Quand le type de reverb est Delay, ce paramètre règle le niveau auquel le son retardé est réinjecté (Feedback) dans le Delay.

SEN *Niveau d'envoi de la reverb* 0 – 127

Ce paramètre règle le niveau auquel le son sortant de la reverb est envoyé au chorus.

```
V-EXP    ‡LPF|LVL| FB|DEL|RAT|DEP|SEN|
CHORUS   ▮  0| 40|  8| 50|  3| 13|  0|---
```

LPF *Pré-égalisation du chorus* LPF 0 – 7

Ce paramètre règle le LPF («Low Pass Filter» ou filtre passe-bas) placé avant le chorus.

LVL *Niveau de chorus* 0 – 127

Ce paramètre règle le niveau (volume) du son de chorus.

FB *Réinjection dans le chorus* 0 – 127

Ce paramètre règle le niveau auquel le son traité par le chorus est réinjecté (Feedback) dans le chorus.

DEL *Retard du chorus* 0 – 127

Ce paramètre règle l'intervalle de temps qui sépare le début du son de l'apparition de l'effet chorus.

RAT *Vitesse du chorus* 0 – 127

Ce paramètre règle la vitesse de modulation du chorus.

DEP *Amplitude du chorus* 0 – 127

Ce paramètre règle l'amplitude de modulation du chorus.

SEN *Niveau d'envoi du chorus* 0 – 127

Ce paramètre règle le niveau auquel le son de chorus est envoyé à la reverb.

Chapitre 5

REFERENCE

1. Messages d'erreur

Lorsque des procédures ont été incorrectement exécutées, ou lorsqu'un fonctionnement inattendu se produit, un message d'erreur s'affiche. Recherchez le message d'erreur affiché et suivez la solution proposée dans cette section.
Tous les messages référencés ci-dessous sont affichés pendant approximativement 1,5 seconde, après quoi l'afficheur LCD retourne à l'affichage précédent.

● Internal RAM Write Protect

Problème : La fonction de protection de la mémoire interne contre l'écriture est en service et les données ne peuvent être écrites et donc stockées.

Solution : Après que ce message ait été affiché, l'afficheur LCD passe automatiquement à l'affichage de protection contre l'écriture. Réglez la fonction de protection interne sur OFF depuis cet affichage.

● Internal RAM Read Error

Problème : Les données de la mémoire interne ont été corrompues ou détruites.

Solution : Consultez votre service de maintenance Roland le plus proche.

● Internal Battery Low

Problème : La pile de sauvegarde interne est hors service.

Solution : Consultez votre service de maintenance Roland le plus proche.

● DATA Card Not Ready

Problème : La carte de données n'a pas été insérée dans la fente DATA Card ou n'y a pas été insérée correctement.

Solution : Insérez la carte de données correctement et de façon sûre.

● DATA Card Not Properly formatted

Problème : La carte de données insérée n'a pas été correctement formatée pour le JV-90.

Solution : Formatez la carte depuis le mode Write (p.95).

● DATA Card Write Protect

Problème : Le commutateur de protection de la carte de données est sur ON et les données ne peuvent être stockées sur la carte.

Solution : Réglez le commutateur de protection de la carte DATA sur OFF (p.88) et accomplissez à nouveau la procédure désirée.

● DATA Card Read Error

Problème : Les données de la carte de données ont été corrompues ou détruites.

Solution : Contactez votre service de maintenance Roland le plus proche.

● DATA Card Battery Low

Problème : La pile de sauvegarde de la carte de données est hors service.

Solution : Transférez les données sur une autre carte de données, puis remplacez la pile de la carte d'origine.

● PCM Card Not Ready

Problème : La carte PCM n'a pas été insérée dans la fente PCM Card ou n'y a pas été correctement insérée.

Solution : Insérez correctement la carte PCM et de façon sûre.

● PCM Card Not Properly Formatted

Problème : Une carte PCM non destinée à l'utilisation avec le JV-90 a été insérée dans la fente PCM Card.

Solution : N'utilisez qu'une carte PCM correcte.

● MIDI Communication Error

Problème : Soit une quantité excessive de données a été reçue d'un coup, soit la fonction Active Sensing a été interrompue.

Solution : N'essayez pas de transmettre de façon continue de grandes quantités de données (telles que des messages de changement de programme) qui nécessitent un certain temps de traitement à leur réception et prennent donc plus de temps que des messages ordinaires. Vérifiez également que tous les câbles MIDI sont correctement connectés.

● BULK DUMP : MIDI Buffer Full

Problème : Une quantité excessive de données a été transmise en une fois par la fonction Bulk Dump.

Solution : Faites les réglages de données exclusives pour qu'elles soient émises en plusieurs «paquets» de plus petite taille.

● BULK DUMP : Check Sum Error

Problème : La valeur de Checksum (octet de vérification) du Bulk Dump est incorrecte.

Solution : Corrigez les données exclusives.

● BULK DUMP : DATA Card Not Ready

Problème : Il n'y a pas de carte de données insérée et les données reçues par la fonction Bulk Dump ne peuvent donc y être écrites et stockées.

Solution : Insérez correctement une carte de données dans la fente DATA Card.

● BULK DUMP : Improper DATA Card

Problème : Une carte de données non correctement formatée pour l'utilisation avec le JV-80/90 a été insérée et les données reçues par Bulk Dump ne peuvent y être écrites et donc stockées.

Solution : Après avoir formaté la carte de données depuis le mode Write (p.95), reprenez la procédure.

● BULK DUMP : DATA Card Write Protect

Problème : Le commutateur de protection de la carte de données est sur ON et les données reçues durant l'exécution de la fonction Bulk Dump ne peuvent donc être écrites et stockées.

Solution : Réglez le commutateur de protection de la carte DATA sur OFF (p.88) et reprenez la procédure.

● Warning !!
V-EXP Parameters would be ignored.

Problème : Vous ne pouvez pas éditer ni faire jouer la carte d'extension de voix car le sélecteur V-EXP MIDI IN est en position EXT.

Solution : Si vous désirez jouer ou éditer en mode V-EXP, réglez le sélecteur V-EXP MIDI IN en position INT.

● Please Set V-EXP MIDI IN Selector INT.

Problème : Vous ne pouvez pas transférer de données entre le JV-90 et la carte d'extension de voix car le sélecteur V-EXP MIDI IN est en position EXT.

Solution : Réglez le sélecteur V-EXP MIDI IN en position INT.

2. Mauvais fonctionnement

Examinez les situations et hypothèses suivantes lorsque votre JV-90 ne fonctionne pas correctement.

Module de son synthétiseur

Pas de son

- Contrôlez que le JV-90, l'amplificateur et la table de mixage sont tous allumés.

- Contrôlez que tous les appareils sont connectés correctement et de façon sûre.

- Contrôlez que les câbles de connexion ne sont pas défectueux.

- Contrôlez si le son est produit par les écouteurs connectés. Si vous pouvez entendre normalement le son par les écouteurs, les appareils connectés ou les câbles de liaison sont probablement la cause du problème.

- Contrôlez que le volume de l'amplificateur, de la table de mixage ou des sources sonores MIDI externes est à un niveau correct.

- Contrôlez que le volume du JV-90 est à un niveau correct.

Pour la source sonore interne, contrôlez :

- La position du curseur de volume général
- La valeur de niveau de Partie réglée pour les Parties de Performance
- La valeur de niveau de Patch pour le Patch utilisé
- La valeur de niveau de TVA pour les Tones constituant le Patch ou un Tone rythmique
- La position de la pédale ou du curseur quand CC7/VOLUME est assigné aux prises pédale 1/2 ou au curseur C1
- La valeur des données de volume reçues en MIDI IN

Pour les synthétiseurs MIDI connectés, contrôlez :

- Le réglage de volume transmis fait pour la zone de transmission d'une Performance
- La positon de la pédale ou du curseur quand CC7/VOLUME est assigné à pédale 1/2 ou au curseur C1

- Contrôlez que le commutateur local est sur ON :

- Le réglage de commutateur local dans les paramètres communs de système
- Le réglage du commutateur local pour la zone interne d'une Performance

- Contrôlez que le commutateur de réception pour la Partie de la Performance est réglé sur ON.

- Contrôlez que le commutateur de transmission pour la zone de transmission de la Performance est réglé sur ON.

- Contrôlez que le canal de transmission du Patch est sur ON dans les paramètres de système.

- Contrôlez que le commutateur de Tone est sur ON pour chaque Tone du Patch.

- Contrôlez que la tessiture de zone a été correctement réglée :

- La valeur de tessiture réglée pour la zone de transmission ou la zone interne, lorsque le mode de clavier de la Performance est réglé sur Zone
- Certaines cartes de données du commerce ont une tessiture allant de C2 (do2) à C7 (do7)

- Contrôlez que le canal MIDI a été réglé correctement :

- La valeur du canal de transmission/réception de Patch qui se règle dans les paramètres communs de système
- La valeur du canal de transmission qui se règle en zone de transmission de la Performance
- La valeur du canal de réception qui se règle pour la Partie de la Performance

- Le son ne peut pas être produit si : 1) la fréquence de coupure est réglée à 0 et le type de filtrage du TVF pour le Tone d'un Patch ou le Tone rythmique est réglé sur LPF, ou 2) la fréquence de coupure est réglée à 127 et le type de filtrage est réglé sur HPF.

Contrôlez :

- La valeur de la fréquence de coupure du TVF
- L'amplitude d'enveloppe du TVF
- La valeur de sensibilité à la dynamique et le réglage d'asservissement au clavier de l'enveloppe de TVF
- Le réglage de niveau de l'enveloppe de TVF
- Le réglage d'amplitude et la position de la commande lorsque vous avez programmé modulation/aftertouch/expression pour piloter la fréquence de coupure
- La valeur de la plage de dynamique quand le Patch est en mode Velocity Switch (commutation par la dynamique)

- Contrôlez si le niveau de TVA du Tone de Patch ou du Tone rythmique n'est pas sur 0.

Contrôlez :
- La valeur de niveau direct qui est réglée par l'envoi à l'effet
- La valeur du niveau de TVA
- La valeur de sensibilité à la dynamique et le réglage d'asservissement au clavier de l'enveloppe de TVA
- Le réglage de niveau de l'enveloppe de TVA
- Le réglage d'amplitude et la position de commande quand modulation/aftertouch/expression est programmé pour régler le niveau
- La valeur de temps de retard du Tone
- La valeur de la plage de dynamique quand le Patch est en mode Velocity Switch (commutation par la dynamique)

- La tessiture peut être limitée selon l'onde sélectionnée.

Contrôlez :
- La valeur de transposition des paramètres communs de système
- La valeur de transposition réglée pour la zone interne de la Performance
- La valeur d'accord grossier réglée pour la Partie de la Performance
- La valeur d'accord grossier pour le Tone du Patch
- La valeur d'accord grossier pour le Tone rythmique

Le volume ne peut être piloté

- Contrôlez si les pédales 1/2 ou le curseur C1 sont assignés à CC7/VOLUME.

- Contrôlez que le commutateur de réception du volume n'est pas sur OFF.

Contrôlez :
- Le réglage de réception de volume en page MIDI RECEIVE des paramètres communs de système
- Le réglage de réception de volume pour la Partie de la Performance
- Le réglage de volume pour la pédale des Tones du Patch

- Le volume n'est pas transmis même si la valeur du volume transmis pour la zone de transmission est changée en mode d'édition de Performance.

Les changements de dynamique du son ne répondent pas correctement ou comme vous le souhaiteriez

- Contrôlez les réglages de sensibilité à la dynamique :

- La valeur de la courbe/sensibilité à la dynamique et de la dynamique maximale, qui se règlent en zone interne et de transmission de la Performance

Le son souffre de distorsion

- Contrôlez le niveau de l'amplificateur et de la table de mixage ainsi que le volume général du JV-90.

- Lorsque le paramètre niveau de Partie d'une Performance est réglé trop haut, le son peut avoir de la distorsion.

- Quand le niveau de TVA ou la valeur de résonance pour un Tone de Patch ou un Tone rythmique est trop élevé, le son souffre parfois de distorsion.

La hauteur est inexacte ou ne change pas

- Contrôlez que les réglages d'accord sont corrects :

- Les valeurs d'accord général/transposition des paramètres de système
- La valeur de transposition réglée pour la zone interne d'une Performance
- Les valeurs d'accord grossier/fin réglées pour une Partie de Performance
- Les valeurs d'accord grossier/fin/aléatoire pour un Tone de Patch ou un Tone rythmique
- La valeur d'asservissement de la hauteur au clavier pour un Tone de Patch
- La valeur d'enveloppe de hauteur pour un Tone de Patch ou un Tone rythmique
- La valeur d'accord de la source sonore MIDI externe
- Le réglage du tempérament

- Contrôlez que le levier bender n'a pas été déplacé

Contrôlez :
- La position du levier bender
- La position des pédales 1/2 et du curseur C1 lorsque l'assignation des pédales 1/2 et du curseur C1 a été réglée sur BEND-UP/BEND-DOWN
- La valeur de pitch bend reçue par MIDI IN
- La valeur de plage d'action du bender réglée pour le Patch
- La valeur de plage d'action du bender réglée pour le Tone rythmique
- La valeur de plage d'action du bender de la source sonore MIDI externe

- Contrôlez que le commutateur de réception de pitch bend est sur on.

Contrôlez :
- Le réglage de bender fait dans les fonctions de transmission/réception MIDI des paramètres communs de système

- La valeur de la courbe/sensibilité à la dynamique du TVA, qui se règle pour le Tone rythmique d'un Patch.
- La valeur de plage d'action du bender réglée pour le Patch
- La valeur de plage d'action du bender réglée pour le Tone rythmique
- La valeur de plage d'action du bender et du commutateur de réception de la source sonore MIDI externe

● Contrôlez qu'effets et le LFO sont correctement réglés

Contrôlez :

- La valeur de chorus réglée pour Performance et Patch
- La valeur de simulation analogique réglée pour le Patch
- La valeur du commutateur et de l'amplitude de FXM réglée pour les Tones de Patch
- La valeur d'amplitude du LFO agissant sur la hauteur réglée pour les Tones de Patch
- La valeur d'amplitude et la position de commande de modulation/aftertouch/expression réglée pour les Tones de Patch quand le paramètre est réglé sur le LFO agissant sur la hauteur

● Il peut arriver que la tessiture produite soit limitée ou qu'un Tone ne change pas d'une certaine hauteur, ou que le son semble désaccordé, en fonction de l'onde sélectionnée.

Les commandes ne fonctionnent pas

● Contrôler les réglages de mode/assignation des pédales 1/2 et du curseur C1, qui se font dans les paramètres communs du système.

● Contrôlez le commutateur de transmission/réception de la commande.

Contrôlez :

- Les réglages de transmission/réception MIDI faits dans les paramètres communs de système
- Les réglages de réception de volume/hold 1 faits pour les Parties de performance
- Les réglages de volume/hold 1 faits pour la pédale de Tone de Patch

● Contrôlez les réglages des commandes de modulation/aftertouch/expression faits pour les Tones de Patch. L'effet ne s'applique pas lorsque le paramètre est sur off ou que son amplitude est à 0.

La couleur sonore ne change pas ou les messages de changements de programme ne sont pas émis

● Contrôlez que les commutateurs qui permettent l'envoi et

- Le réglage de changement de programme pour la transmission/réception MIDI qui se fait dans les paramètres communs du système
- La valeur de changement de programme transmise qui est réglée pour la zone de transmission de la Performance
- La valeur de changement de programme reçue qui se règle pour les parties de la Performance

● Contrôlez que les réglages de canal MIDI sont corrects :

- La valeur du canal de contrôle qui se règle dans les paramètres communs de système
- La valeur du canal de transmission/réception du Patch qui se règle dans les paramètres communs du système
- La valeur du canal de transmission qui se règle dans la zone de transmission de la Performance
- La valeur du canal de réception qui se règle pour les Parties de la Performance

● Le mode de superposition (layer)/zone et le mode single de Performance peuvent avoir des réglages différents quant aux changements de programme à transmettre et au canal MIDI.

● Quand l'affichage de sélection de Patch est sélectionné en mode de jeu de performance, la Performance ne peut pas être changée.

● Contrôlez que le mode d'édition n'a pas été sélectionné :

- Changer de Performance ou recevoir des changements de programme n'est pas possible en mode d'édition de Performance.
- Changer les Patches ou recevoir des changements de programme n'est pas possible en mode d'édition de Patch.
- Changer d'ensemble rythmique ou recevoir des changements de programme n'est pas possible en mode d'édition rythmique.
- Depuis le mode d'édition de performance, il n'est pas possible de transmettre des messages de changements de programme même si la valeur du changement de programme à transmettre a été changée dans la zone de transmission

Les effets ne fonctionnent pas

● Contrôlez que le commutateur d'effet est en service :

- Commutateur Chorus/Reverb en façade
- Le réglage du commutateur Chorus/Reverb qui est fait pour les Parties de la Performance

● Contrôlez que le réglage de la Performance et des effets de Patch a été fait correctement. L'effet n'est pas appliqué lorsque le niveau de Chorus/Reverb est égal à 0.

la réception de messages de changement de programmes ne sont pas réglés sur off :

- Vérifiez que les réglages du Patch et du Tone rythmique ont été correctement faits. L'effet ne s'applique pas lorsque le niveau d'envoi à l'effet Chorus/Reverb, qui se règle par le paramètre Send, est réglé à 0.

■ Le Portamento ne fonctionne pas

- Contrôlez que le commutateur portamento, qui se règle pour le Patch, est sur on.

- Lorsque le mode de portamento pour le Patch est réglé sur legato, le portamento ne s'applique que si vous jouez sur le clavier avec une technique legato, c'est-à-dire en gardant une touche enfoncée et en ne la relâchant qu'après que la touche suivante ait été pressée.

- Le portamento ne s'applique pas aux Tones rythmiques.

■ Le son est coupé

- La polyphonie maximale du JV-90 est de 28. Diminuez le nombre de Tones que vous utilisez ou faites le réglage de réserve de voix.

- Lorsque le paramètre d'assignation des touches du clavier est réglé sur solo, un seul Tone est entendu même si plusieurs touches sont jouées.

- Si un Tone rythmique appartient à un groupe d'exclusion, le son qui était produit est coupé lorsqu'un autre son appartenant au même groupe est joué.

■ Le Tone d'un Patch ne peut pas être édité comme souhaité

- Contrôlez que la sélection de Tone ou le choix du Tone à éditer correspondent bien.

- Le son ne change pas quand vous éditez un Tone dont le commutateur (Tone Switch) a été réglé sur off.

■ Le Tone rythmique ne peut pas être édité comme souhaité

- Contrôlez que la touche qui est éditée et la touche entendue correspondent bien. La touche éditée n'est pas modifiée par les données de note reçues en MIDI IN.

- Aucun son ne se produit lorsque vous éditez un Tone dont le commutateur (Tone Switch) a été réglé sur off.

■ Impossible d'utiliser une carte

- Les cartes qui n'ont pas été formatées pour être utilisées avec le JV-90 ou le JV-80 ne peuvent pas être utilisées. Formatez la carte de données voulue en transférant les données internes sur cette carte (la carte est alors automatiquement formatée).

- Les cartes PCM qui n'ont pas été conçues pour être utilisées avec le JV-90/80 ne peuvent être employées.

■ Les données ne peuvent pas être transférées en MIDI par message exclusif

- Contrôlez que le commutateur de réception de messages exclusifs, qui se règle dans les paramètres communs au système, est sur on.

- Contrôlez que le numéro d'unité, qui se règle dans les paramètres communs au système, est correct. Faites-le correspondre au numéro d'unité de l'appareil connecté.

- Les données temporaires ne seront pas changées, même si les données sont transférées par messages exclusifs à la mémoire interne ou sur la carte de données. Transférez la valeur temporaire ou changez Performance et Patch par changement de programme après avoir transféré les données à l'aide de messages exclusifs

- Vérifiez qu'une carte de données a bien été insérée. Les données ne peuvent pas être stockées sur une carte de données si il n'y a pas de carte correctement insérée

- Contrôlez que la carte de données a bien été formatée pour être utilisée avec le JV-90 ou le JV-80. Les données ne peuvent pas être stockées sur la carte de données si elle n'a pas été correctement formatée pour le JV-90 ou le JV-80.

- Vérifiez si le commutateur de protection contre l'écriture est sur on. Lorsque vous transférez des données vers la mémoire interne ou une carte de données, les données ne peuvent être écrites à moins que le commutateur correspondant de protection contre l'écriture ne soit sur off.

Carte d'extension de voix

Aucun son n'est entendu

- Vérifiez si le volume n'est pas trop bas.

○ Contrôlez la position du curseur de volume général.
○ Contrôlez la valeur du niveau de Partie.
○ Contrôlez les positions des pédales et du curseur quand CC7/VOLUME est assigné aux pédales 1/2 ou au curseur C1.
○ Contrôlez la valeur d'information de volume venant en MIDI IN.
○ Vérifiez si le niveau dans les paramètres communs au système pour V-EXP est réglé trop bas

- Contrôlez si le commutateur de réception MIDI est réglé sur OFF.

- Contrôlez si la réception de volume réglée dans les paramètres «Receive MIDI» est réglée sur OFF.

- Quand la fréquence de coupure est réglée sur -50, cela peut totalement couper le son.

- Contrôlez le réglage de sensibilité à la dynamique.

○ Contrôlez la valeur d'amplitude de sensibilité à la dynamique.
○ Contrôlez la valeur de décalage de sensibilité à la dynamique.

- Certains Patches ou ensembles rythmiques ont une tessiture de jeu limitée.

○ Contrôlez la valeur de transposition de V-EXP dans les paramètres communs au système
○ Contrôlez la valeur d'accord grossier.

- Contrôlez que vous n'avez pas sélectionné une banque à laquelle aucun Patch n'est assigné.

La hauteur est étrange, ou ne change pas

- Vérifiez que l'accord général est correctement réglé.

○ Contrôlez les valeurs d'accord général/transposition dans les paramètres communs de système V-EXP.
○ Contrôlez les valeurs d'accord grossier/fin.

- Vérifiez si le Pitch Bend a été utilisé.

○ Contrôlez les positions des pédales 1/2 et du curseur C1 quand l'assignation des pédales 1/2 ou du curseur C1 est BEND-UP/BEND-DOWN.
○ Contrôlez la valeur de la plage d'action du Bender.

- Vérifiez si le commutateur de réception de Pitch Bend est réglé sur OFF.

○ Vérifiez si le commutateur réception du Bender est réglé sur OFF en page Receive MIDI.

- Contrôlez que l'effet ou le vibrato sont correctement réglés.

○ Vérifiez la valeur d'amplitude de chorus.
○ Vérifiez la valeur d'amplitude de vibrato
○ Vérifier la valeur d'amplitude de modulation.

- Selon la nature de l'onde, il peut arriver que la hauteur soit étrange ou ne change pas au delà d'une certaine tessiture.

Vous ne pouvez pas appeler un Patch pour une Partie

- Vérifiez que le commutateur de réception MIDI n'est pas réglé sur OFF.

- Vérifiez que le commutateur de réception de changement de programme réglé en page Receive MIDI n'est pas sur OFF.

- Vérifiez si vous n'avez pas sélectionné une banque à laquelle aucun Patch n'est assigné.

- Le mode d'édition d'extension de voix ne vous permet pas de changer les Patches.

Aucun effet n'est obtenu

- Vérifiez si le commutateur chorus/reverb de la façade de l'unité est réglé sur ON.

- Vérifiez si l'effet est correctement réglé.

  - Vérifiez la valeur de niveau d'envoi à l'effet chorus/reverb.
  - Vérifiez la valeur de niveau de chorus/reverb.

Sons manquants

- Le nombre maximal de voix pouvant être simultanément produites par le module de sons d'extension est de 28. Si la demande dépasse 28 voix, faites les réglages de réserve de voix pour chaque Partie.

- Lorsque l'assignation de clavier est réglée sur MONO, une seule note peut être produite même si vous enfoncez plusieurs touches sur le clavier.

Vous ne pouvez pas éditer correctement les données

- Lorsque l'unité reçoit un message d'initialisation GM par la MIDI IN après qu'il ait été mis sous tension, certains paramètres ne peuvent plus être édités. Si cela se produit, réinitialisez le module de sons d'extension.

- Vous ne pouvez pas éditer une Partie pour laquelle le commutateur de réception MIDI est réglé sur OFF.

- Vérifiez que le commutateur de réception des changements de commande ou du volume n'est pas réglé sur OFF en page Receive MIDI.

- Si la valeur réglée avec les commutateurs de la façade diffère de la valeur réglée dans le module de sons d'extension, réenvoyez au module de sons la valeur réglée en façade.

3. Liste des formes d'onde

No.	Nom de l'onde	No.	Nom de l'onde	No.	Nom de l'onde	No.	Nom de l'onde
1	Ac Piano 1	41	SYN VOX 1	81	Rattles	121	REV SN 4
2	SA Rhodes 1	42	SYN VOX 2	82	Tin Wave	122	REV Kick 1
3	SA Rhodes 2	43	Male Ooh	83	Spectrum 1	123	REV Cup
4	E.Piano 1	44	ORG VOX	84	808 SNR 1	124	REV Tom
5	E.Piano 2	45	VOX Noise	85	90's Snare	125	REV Cow Bell
6	Clav 1	46	Soft Pad	86	Piccolo SN	126	REV TAMB
7	Organ 1	47	JP Strings	87	LA Snare	127	REV Conga
8	Jazz Organ	48	Pop Voice	88	Whack Snare	128	REV Maracas
9	Pipe Organ	49	Fine Wine	89	Rim Shot	129	REV Crash 1
10	Nylon GTR	50	Fantasynth	90	Bright Kick	130	REV Brush 1
11	6STR GTR	51	Fanta Bell	91	Verb Kick	131	REV Brush 2
12	GTR HARM	52	ORG Bell	92	Round Kick	132	REV Brush 3
13	Mute GTR 1	53	Agogo	93	808 Kick	133	REV Tom Hi
14	Pop Strat	54	Bottle Hit	94	Closed HAT 1	134	REV Tom Lo
15	Stratus	55	Vibes	95	Closed HAT 2	135	REV Ride
16	SYN GTR	56	Marimba Wave	96	Open HAT 1	136	REV Ped Hat
17	Harp 1	57	Log Drum	97	Crash 1	137	Brush Slap
18	SYN Bass	58	DIGI Bell 1	98	Ride 1	138	Brush Swish
19	Pick Bass	59	DIGI Chime	99	Ride Bell 1	139	Brush Roll
20	E.Bass	60	Steel Drums	100	Power Tom Hi	140	Tom Hi
21	Fretless 1	61	MMM VOX	101	Power Tom Lo	141	Tom Lo
22	Upright BS	62	Spark VOX	102	Cross Stick1	142	Ride 2
23	Slap Bass 1	63	Wave Scan	103	808 Claps	143	Pedal HAT 1
24	Slap & Pop	64	Wire String	104	Cowbell 1	144	Open Triangl
25	Slap Bass 2	65	Lead Wave	105	Tambourine	145	Ac Piano2 pA
26	Slap Bass 3	66	Synth Saw 1	106	Timbale	146	Ac Piano2 pB
27	Flute 1	67	Synth Saw 2	107	CGA Mute Hi	147	Ac Piano2 pC
28	Trumpet 1	68	Synth Saw 3	108	CGA Mute Lo	148	Ac Piano2 fA
29	Trombone 1	69	Synth Square	109	CGA Slap	149	Ac Piano2 fB
30	Harmon Mute1	70	Synth Pulse1	110	Conga HI	150	Ac Piano2 fC
31	Alto Sax 1	71	Synth Pulse2	111	Conga Lo	151	AcP 2 Thump
32	Tenor Sax 1	72	Triangle	112	Maracas	152	AcP 2 Up TH
33	French 1	73	Sine	113	Cabasa Cut		
34	Blow Pipe	74	ORG Click	114	Cabasa Up		
35	Bottle	75	White Noise	115	Cabasa Down		
36	Trumpet SECT	76	Wind Agogo	116	REV Steel DR		
37	ST.Strings - R	77	Metal Wind	117	REV Tin Wave		
38	ST.Strings - L	78	Feedbackwave	118	REV SN 1		
39	Mono Strings	79	Anklungs	119	REV SN 2		
40	Pizz	80	Wind Chimes	120	REV SN 3		

Les numéros 130 – 144 utilisent des formes d'onde de la crate d'extension "Pop" (SR-JV-80-01). Les numéros 145 – 152 ont été retravaillés sur la base des formes d'onde de la cart "Grand Piano 1" (SO-PCM1-04).

4. Données réglées en usine

Internes

● Performance

No	Nom
UI01	Milky Way
UI02	Black Hall
UI03	Aflo Brass
UI04	Movie Str
UI05	Analog Pad
UI06	Analog Bs/Ld
UI07	Pipe
UI08	Mad Station
UI09	Bell Pad
UI10	Analog Swell
UI11	Ripper Pad
UI12	Analog Brass
UI13	Analog Orch
UI14	Melancholy
UI15	Hamming Gtr
UI16	Chaos

● Patch

No	Nom	No	Nom
UI11	Crystal Vox	UI51	Sea Shore
UI12	MIDI Ripper	UI52	Clean Strat
UI13	Soundtrack	UI53	Mighty Pad
UI14	Poly Brass	UI54	Reso Brass
UI15	Nice Piano	UI55	Jimmee Dee !
UI16	Blow Lead	UI56	Sax Lead
UI17	Ultima Bass	UI57	Untamed Bass
UI18	Amazon Moon	UI58	Morning
UI21	Von Greece	UI61	JV Heaven
UI22	BrightGuiter	UI62	Gtr Strings
UI23	Octava Strng	UI63	Wavox
UI24	Brass Sect.	UI64	Afro Horn
UI25	Blissful	UI65	West Coast
UI26	Square Lead	UI66	Doctor Bob
UI27	Rubber Bs 3	UI67	5 - Strng Bass
UI28	X/Y/Z	UI68	House Hunter
UI31	Pulsynswell	UI71	Utakata
UI32	Nylon Chorus	UI72	Classical Gt
UI33	Orch Power	UI73	ChuChu Vox
UI34	Mistress Brs	UI74	Brass Attack
UI35	Stackold	UI75	Mr.Mellowl
UI36	Sawteeth	UI76	Belly Lead
UI37	Slap !!!	UI77	Mondo Bass
UI38	Kolor	UI78	Ice Hall
UI41	Shakusphere	UI81	Ebb Tide
UI42	Rhythmatic	UI82	Gtr Fantasia
UI43	Vocal Oohz	UI83	Reso Swell
UI44	Hybrid Bones	UI84	Jam Brass
UI45	Fantasia JV	UI85	JV Rhodes
UI46	Doo Lead	UI86	Key Power !!
UI47	Super JX Bs	UI87	Radio Bass
UI48	Echo Riser	UI88	Arctic Winds

Preset A

● Performance

No	Nom
A01	Jazz Split
A02	Softly......
A03	Bossa nova
A04	Jazzygroove
A05	OLD Bar
A06	FUNKY
A07	Pop Fusion
A08	Fusion Set
A09	Heavy
A10	Rokin Split
A11	Brass Rock
A12	Hard Wire
A13	Perc Harmnix
A14	Classy Piano
A15	Perc Strings
A16	Pop Orchestra

● Patch

No	Nom	No	Nom
A11	A.Piano 1	A51	Tria Bells
A12	A.Piano 2	A52	Wave Bells
A13	A.Piano 3	A53	Vibrobell
A14	A.Piano 4	*A54	Chime Inn
A15	A.Piano 1Tx4	A55	E.Organ
*A16	Rock Grand	A56	Jazz Organ 1
A17	MIDIed Grand	A57	Jazz Organ 2
A18	Pop Piano 1	*A58	Rock Organe
A21	Country Bar	*A61	Jazz Rattler
*A22	Stack Major	A62	Fine Organ
A23	Pop Piano 2	A63	Metal Organ
A24	RD Rhodes 1	A64	Organarimba
A25	Dig Rhodes 1	A65	Pipe Organ 1
A26	Dig Rhodes 2	A66	Pipe Organ 2
A27	Stiky Rhodes	A67	Church Organ
A28	Guitr Rhodes	*A68	Weddin Time
A31	Pop Piano 3	A71	Nylon Gtr 1
A32	FM.Piano	A72	Nylon Gtr 2
*A33	Hi – Cut Ep	A73	Flanged Nyln
A34	MIDI EPiano	A74	SteelGuitar1
A35	Clav 1	A75	SteelGuitar2
*A36	Pulse Klav	A76	Velo Harmnix
*A37	Wire Klav	A77	12 strings
*A38	Flange Clav	*A78	Fake12string
A41	Warm Vibe	A81	JC Strat
A42	Vibe	A82	Clean Strat
A43	Marimba	*A83	Strata
A44	Lumber Jacow	A84	Stratus
A45	Toy Box	A85	SwitchOnMute
A46	Steel Drum	A86	Syn Strat
*A47	Islands	A87	Syn Guitar
*A48	AfricaMetals	A88	Overdrive

Les Patches marqués d'un (*) sont identiques à ceux trouvés dans la bibliothèque de sons Roland "Contemporary COMPOSER par ANDREW SHLESINGER" (PN-JV80-05).

● **Pour ramener la mémoire interne du JV-90 à ses réglages par défaut,** commencer par éteindre l'appareil. En tenant ensuite enfoncé le bouton NUMBER [8], rallumez-le. Vous pouvez alors suivre les messages qui apparaissent dans l'afficheur, et presser [ENTER] puis [WRITE]. Pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

■ Preset B

● Performance ● Patch

No	Nom
B01	GTR Players
B02	Synth Plus
B03	PianoEnsembl
B04	Church Choir
B05	YMBA Choir
B06	THE MALLETS
B07	South Shore
B08	Guitar Club
B09	for CompuMix
B10	Introduction
B11	House Sounds
B12	Cosmo Space
B13	Acoustics
B14	Finale!!
B15	Perseverance
B16	New Listening

No	Nom	No	Nom
B11	Woody Bass 1	B51	Brass Sect 1
B12	Woody Bass 2	B52	Brass Sect 2
B13	Hip Bass	B53	Brass Combo
B14	Rock Bass	*B54	Fake Brass
*B15	Pick Bass	*B55	Stab Brass
B16	Thumpin Bass	B56	Brass Swell
B17	Fretless 1	*B57	Sax Section
B18	Fretless 2	B58	Horn Brass
B21	Analog Bs	B61	Trumpet 1
B22	House Bass	B62	Trumpet 2
B23	Wonder Bass	B63	Trombone
B24	Yowza Bass	B64	Harmon Mute1
B25	Rubber Bs 1	B65	Harmon Mute2
B26	Rubber Bs 2	B66	French Horn
*B27	Asid Base	B67	Alto Sax 1
*B28	Doom Bass	B68	Alto Sax 2
B31	St Strings	B71	Tenor Sax 1
B32	Warm Strings	B72	Tenor Sax 2
B33	Slow Strings	B73	Flute mod
B34	SoarinString	B74	Piccolo
B35	Marcato	B75	Air Lead
*B36	Big Stringer	B76	Pan Pipe 1
*B37	Score String	B77	Pan Pipe 2
B38	TremoloStrng	B78	OverblownPan
B41	JP Strings 1	B81	Ocarina
B42	JP Strings 2	B82	Blow Square
*B43	Synstringer	B83	Saku Pipe
B44	String Synth	B84	Whistle 1
B45	Pizzicato	B85	Whistle 2
B46	Real Pizz	B86	Orch Stab 1
*B47	Pick It	B87	Brite Stab
B48	Harp	B88	Orch Stab 2

■ Preset C

● Performance ● Patch

No	Nom
C01	Pik - A - Doo
C02	ProgresSplit
C03	Space Travel
C04	Mondo Monoli
C05	Stringers
C06	Wash Comp
C07	Tinkle Wish
C08	World 7
C09	Dune
C10	Braz Bande
C11	Ethnotick
C12	Lite JV
C13	Rim Cue
C14	Blo Hiss
C15	Organic
C16	So Lo

No	Nom	No	Nom
C11	Saw Lead	C51	Poly MG
C12	Syn SAX Lead	C52	Dist Line
C13	Soft Lead 1	C53	Julia Pad
C14	Soft Lead 2	C54	Analog Horn
C15	Harmo Lead	C55	Warm Brass
C16	Reso Lead	C56	Brass Pad
C17	Pulse Lead	C57	SoulfulBrass
C18	MMM Lead	C58	Ana Brass
C21	Clav Lead	C61	Pizeza Hutt
C22	Square	*C62	JV Pizzottle
C23	OB Lead	*C63	Blo East
*C24	High Lyle	*C64	Spook Metal
C25	VOX Lead 1	C65	Journey East
C26	VOX Lead 2	*C66	Lite Delay
C27	WhistlinAtom	C67	Velocifex
*C28	Russiastan	*C68	Rezitan
C31	Touch Lead	*C71	Like Dee
*C32	Digirez Lead	C72	Huff N Stuff
C33	Another Lead	*C73	Bit World
C34	A.T DCO Lead	*C74	Meta Compa
*C35	Feed Leed	C75	Stratosphere
C36	Real Pulse	C76	Les Rhythmo
C37	Box Lead	C77	Heavens Door
C38	Chu Ning !	C78	World Peace
*C41	Lorise	*C81	Lovley World
C42	Old man	*C82	Williamsong
*C43	Duo Saw	C83	Son Of Atmos
*C44	Wa - saw Phaze	C84	Autumn Breez
*C45	Big Saw	*C85	On The Wire
C46	Old Saw	*C86	Easternal
C47	Pollyanna	*C87	Snake Up
C48	Poly Portame	C88	Brassy VOX

Les Patches marqués d'un (*) sont identiques à ceux trouvés dans la bibliothèque de sons Roland "Contemporary COMPOSER par ANDREW SHLESINGER" (PN-JV80-05).

Preset D

● Performance

No	Nom
D01	Space Vox
D02	Ethnic Bomb
D03	Fanta Brass
D04	Retro Str
D05	LittleWorld
D06	SFX
D07	Wistle Lead
D08	Oriental Brs
D09	Wire Keys
D10	Cosmic Pad
D11	Maturation
D12	Poly Synth
D13	Hyper Sonic
D14	Stack Strngs
D15	BellAtlantis
D16	Reverse Fx

● Patch

No	Nom	No	Nom
D11	Beauty Vox	D51	Ebb tide Pad
D12	New Age Vox	*D52	Tangerine
D13	Vento Voxx	D53	MillenniumJV
D14	Pvox Oooze	D54	Fantacy Vox
D15	Vocal Oohz 2	*D55	Wisp Rush
D16	JV Vox	*D56	Neurise
D17	Arasian Morn	D57	Mouse Pad
*D18	Love Trans	D58	Nature Pad
D21	Cosmo Vox 2	*D61	Slo Slagg
D22	Aurora	D62	Starsearch
D23	Press - Cooker	*D63	Atlantis
D24	YASURAGI	D64	Vortex CAfe
D25	Space Ahh	D65	4thDimension
*D26	Pick - a - Doodl	*D66	Hy Entropy
D27	DooWah Diddy	D67	Mellowtron
D28	Pop Voice	D68	Power Saw
D31	Analog Pad 1	D71	Big n Beefy
D32	JP - 8 Pad	D72	Canal Zone
D33	Analog Pad 2	*D73	Hie Cue
D34	Analog Str	D74	Talking Pad
D35	Analog Orch	D75	MMM Pad
D36	SpaciosSweep	*D76	Low Wind
*D37	Story Pad	*D77	SuspendTrump
*D38	The Pad	*D78	Andromida
D41	Wire Strings	*D81	The Scope
*D42	Rimms	D82	Hammer Bell
*D43	Slo Ep	*D83	Flue Taloo
D44	Glasswaves 1	*D84	BeezleBreath
D45	Glasswaves 2	D85	DistanceCall
D46	Glass 1T	D86	Analog Seq
D47	Glass Pad	D87	Reverse Mad
D48	Hardy Winery	D88	RevCymBend

Les Patches marqués d'un (*) sont identiques à ceux trouvés dans la bibliothèque de sons Roland "Contemporary COMPOSER par ANDREW SHLESINGER" (PN-JV80-05).

Preset A – Compatible JV-80

Performance

No	Nom
a01	Jazz Split
a02	Softly.....
a03	Bossa nova
a04	Jazzygroove
a05	OLD Bar
a06	FUNKY
a07	Pop Fusion
a08	Fusion Set
a09	Heavy
a10	Rokin Split
a11	Brass Rock
a12	Hard Wire
a13	Perc Harmnix
a14	Classy Piano
a15	Perc Strings
a16	PopOrchestra

Patch

No	Nom	No	Nom
a11	A.Piano 1	a51	Nylon Gtr 1
a12	A.Piano 2	a52	Flanged Nyln
a13	Mellow Piano	a53	Steel Guitar
a14	Pop Piano 1	a54	PickedGuitar
a15	Pop Piano 2	a55	12 strings
a16	Pop Piano 3	a56	Velo Harmnix
a17	MIDIed Grand	a57	Nylon+Steel
a18	Country Bar	a58	SwitchOnMute
a21	Glist El Pno	a61	JC Strat
a22	MIDI EPiano	a62	Stratus
a23	SA Rhodes	a63	Syn Strat
a24	Dig Rhodes 1	a64	Pop Strat
a25	Dig Rhodes 2	a65	Clean Strat
a26	Stiky Rhodes	a66	Funk Gtr
a27	Guitr Rhodes	a67	Syn Guitar
a28	Nylon Rhodes	a68	Overdrive
a31	Clav 1	a71	Fretless
a32	Clav 2	a72	St Fretless
a33	Marimba	a73	Woody Bass 1
a34	Marimba SW	a74	Woody Bass 2
a35	Warm Vibe	a75	Analog Bs 1
a36	Vibe	a76	House Bass
a37	Wave Bells	a77	Hip Bass
a38	Vibrobell	a78	RockOut Bass
a41	Pipe Organ 1	a81	Slap Bass
a42	Pipe Organ 2	a82	Thumpin Bass
a43	Pipe Organ 3	a83	Pick Bass
a44	E.Organ 1	a84	Wonder Bass
a45	E.Organ 2	a85	Yowza Bass
a46	Jazz Organ 1	a86	Rubber Bs 1
a47	Jazz Organ 2	a87	Rubber Bs 2
a48	Metal Organ	a88	Stereoww Bs

Preset B – Compatible JV-80

Performance

No	Nom
b01	GTR Players
b02	Synth Plus
b03	PianoEnembl
b04	Church Choir
b05	YMBA Choir
b06	THE MALLETS
b07	South Shore
b08	Guitar Club
b09	for CompuMix
b10	Introduction
b11	House Sounds
b12	Cosmo Space
b13	Acoustics
b14	Finale!!
b15	Perseverance
b16	NewListening

Patch

No	Nom	No	Nom
b11	Pizzicato	b51	Brass Combo
b12	Real Pizz	b52	Stab Brass
b13	Harp	b53	Soft Brass
b14	SoarinString	b54	Horn Brass
b15	Warm Strings	b55	French Horn
b16	Marcato	b56	AltoLead Sax
b17	St Strings	b57	Alto Sax
b18	Orch Strings	b58	Tenor Sax 1
b21	Slow Strings	b61	Tenor Sax 2
b22	Velo Strings	b62	Sax Section
b23	BrightStrngs	b63	Sax Tp Tb
b24	TremoloStrng	b64	FlutePiccolo
b25	Orch Stab 1	b65	Flute mod
b26	Brite Stab	b66	Ocarina
b27	JP – 8 Strings	b67	OverblownPan
b28	String Synth	b68	Air Lead
b31	Wire Strings	b71	Steel Drum
b32	New Age Vox	b72	Log Drum
b33	Arasian Morn	b73	Box Lead
b34	Beauty Vox	b74	Soft Lead
b35	Vento Voxx	b75	Whistle
b36	Pvox Oooze	b76	Square Lead
b37	GlassVoices	b77	Touch Lead
b38	Space Ahh	b78	NightShade
b41	Trumpet	b81	Pizza Hutt
b42	Trombone	b82	EP+Exp Pad
b43	Harmon Mute1	b83	JP – 8 Pad
b44	Harmon Mute2	b84	Puff
b45	TeaJay Brass	b85	SpaciosSweep
b46	Brass Sect 1	b86	Big n Beefy
b47	Brass Sect 2	b87	RevCymBend
b48	Brass Swell	b88	INITIAL DATA

* Pour sélectionner les presets A/B compatibles JV-80, tenez enfoncé [USER] pendant que vous pressez [PCM CARD (A/B)].
* Dans les Patches, Performances et ensembles rythmiques des presets A/B compatibles JV-80, certains sont identiques à ceux des mémoires presets A/B/C/D.
* Si vous avez besoin de "Analog Seq", sélectionnez le Patch preset D86 (P.129). Le Patch b88 représente les données initiales du JV-80.

■ Ensembles rythmiques

		Interne	Preset A	Preset B
		Nom du Tone	Nom du Tone	Nom du Tone
C2	36	Bright Kick	Bright Kick	Bright Kick
	37	Cross Stick 1	Cross Stick 1	Cross Stick 1
	38	90's Snare	90's Snare	Piccolo SN
	39	808 Claps	808 Claps	808 Claps
	40	LA Snare	90's Snare	LA Snare
	41	Power Tom Lo	Power Tom Lo	Power Tom Lo
	42	Closed HAT 1	Closed HAT 1	Closed HAT 1
	43	Power Tom Lo	Power Tom Lo	Power Tom Lo
	44	Closed HAT 2	Closed HAT 2	Closed HAT 2
	45	Power Tom Hi	Power Tom Hi	Power Tom Lo
	46	Open HAT 1	Open HAT 1	Open HAT 1
	47	Power Tom Hi	Power Tom Hi	Power Tom Lo
C3	48	Power Tom Hi	Power Tom Hi	Power Tom Hi
	49	Crash 1	Crash 1	Crash 1
	50	Power Tom Hi	Power Tom Hi	Power Tom Hi
	51	Ride 1	Ride 1	Ride 1
	52	Ride Bell 1	Tin Wave	Crash 1
	53	REV SN 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1
	54	Tambourine	Tambourine	Crash 1
	55	REV SN 2	Spectrum 1	Crash 1
	56	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1
	57	REV SN 3	Crash 1	Crash 1
	58	Cowbell 1	Crash 1	Cowbell 1
	59	REV SN 4	Piccolo SN	Crash 1
C4	60	CGA Mute Hi	CGA Mute Hi	CGA Mute Hi
	61	CGA Mute Lo	CGA Mute Lo	Conga Hi
	62	CGA Slap	CGA Slap	CGA Slap
	63	Conga Hi	Conga Hi	Conga Lo
	64	Conga Lo	Conga Lo	CGA Mute Lo
	65	Timbale	Timbale	Timbale
	66	Timbale	Timbale	Timbale
	67	Agogo	Power Tom Lo	Timbale
	68	Agogo	LA Snare	Timbale
	69	Cabasa Up	Cabasa Up	Agogo
	70	Maracas	Maracas	Agogo
	71	Cabasa Down	Cabasa Down	Cabasa Up
C5	72	Maracas Cut	Cabasa Cut	Cabasa Down
	73	808 Kick	Whack Snare	Maracas
	74	808 SNR 1	Verb Kick	Cabasa Cut
	75	DIGI Bell 1	Rim Shot	Tambourine
	76	808 SNR 1	Round Kick	Log Drum
	77	808 Kick	808 Kick	DIGI Bell 1
	78	Spectrum 1	Cabasa Down	DIGI Chime
	79	808 Kick	REV Steel DR	Steel Drums
	80	Spectrum 1	REV Tin Wave	Anklungs
	81	808 Kick	REV SN 1	Wind Chimes
	82	Spectrum 1	REV SN 2	Rattles
	83	808 Kick	REV SN 3	Ronund Kick
C6	84	808 Kick	Wind Chimes	808 Kick
	85	Feedbackwave	REV Kick	808 Kick
	86	808 Kick	Anklungs	808 SNR 1
	87	Feedbackwave	Rattles	REV TAMB
	88	Pop Voice	REV Cow Bell	90's Snare
	89	Pop Voice	REV TAMB	Closed HAT 1
	90	Wind Agogo	REV Conga	Tin Wave
	91	Pop Voice	REV Maracas	Spectrum 1
	92	Wind Agogo	REV Crash 1	REV Steel DR
	93	Open HAT 1	Steel Drums	REV Tin Wave
	94	Anklungs	Wind Agogo	REV SN 1
	95	Open HAT 1	Wind Agogo	REV Crash 1
C7	96	Open HAT 1	808 SNR 1	REV Cow Bell

※ Dans le JV-90, 808 SNR est assigné aux touches 28-35 et 97-103. Vous pouvez les utiliser en éditant les données. Les données éditées peuvent être écrites en partie programmable (USER) de la mémoire interne et de la carte (P.90).

		Preset C	Preset D
		Nom du Tone	Nom du Tone
C2	36	Bright Kick	Verb Kick
	37	Cross Stick 1	Cross Stick 1
	38	90's Snare	90's Snare
	39	808 Claps	808 Claps
	40	90's Snare	Piccolo SN
	41	Power Tom Lo	Tom Lo
	42	Closed HAT 1	Closed HAT 1
	43	Power Tom Lo	Power Tom Lo
	44	Closed HAT 2	Closed HAT 2
	45	Power Tom Hi	Tom Hi
	46	Open HAT 1	Open HAT 1
	47	Power Tom Hi	Power Tom Lo
C3	48	Power Tom Hi	Tom Hi
	49	Crash 1	Crash 1
	50	Power Tom Hi	Power Tom Hi
	51	Ride 1	Ride 1
	52	Ride Bell 1	Ride 2
	53	Ride Bell 1	Ride Bell 1
	54	Tambourine	Tambourine
	55	Spectrum 1	REV SN 2
	56	Cowbell 1	Cowbell 1
	57	Crash 1	Crash 1
	58	Crash 1	LA Snare
	59	Piccolo SN	REV SN 4
C4	60	CGA Mute Hi	CGA Mute Hi
	61	CGA Mute Lo	CGA Mute Lo
	62	CGA Slap	CGA Slap
	63	Conga Hi	Conga Hi
	64	Conga Lo	Conga Lo
	65	Timbale	Timbale
	66	Timbale	Timbale
	67	Cross Stick 1	Agogo
	68	LA Snare	Agogo
	69	Cabasa Up	Cabasa Up
	70	Maracas	Maracas
	71	Cabasa Down	Cabasa Down
C5	72	Cabasa Cut	Cabasa Cut
	73	808 Kick	Rattles
	74	808 Kick	Wind Chimes
	75	808 SNR 1	DIGI Bell 1
	76	808 SNR 1	REV SN 3
	77	Wind Chimes	808 Kick
	78	Cabasa Down	Spectrum 1
	79	REV SN 1	808 SNR 1
	80	REV SN 3	Spectrum 1
	81	REV Tom	808 Kick
	82	REV SN 2	Spectrum 1
	83	REV Cow Bell	Bright Kick
C6	84	Wind Chimes	808 Kick
	85	White Noise	Round Kick
	86	Anklungs	Whack Snare
	87	Rattles	Rim Shot
	88	Rattles	LA Snare
	89	REV Crash 1	Brush Slap
	90	Cowbell 1	Pedal HAT 1
	91	REV Maracas	Brush Swish
	92	REV Crash 1	Open Triangl
	93	90's Snare	Brush Roll
	94	Wind Agogo	Open Triangl
	95	Closed HAT 1	Conga Lo
C7	96	808 SNR 1	Open HAT 1

※ Dans le JV-90, 808 SNR est assigné aux touches 28-35 et 97-103. Vous pouvez les utiliser en éditant les données. Les données éditées peuvent être écrites en partie programmable (USER) de la mémoire interne et de la carte (P.90).

■ Ensembles rythmiques compatibles JV-80

	Touche	Preset A – Nom du Tone	Preset B – Nom du Tone
C2	36	Bright Kick	Bright Kick
	37	Cross Stick 1	Cross Stick 1
	38	90's Snare	Piccolo SN
	39	808 Claps	808 Claps
	40	90's Snare	LA Snare
	41	Power Tom Lo	Power Tom Lo
	42	Closed HAT 1	Closed HAT 1
	43	Power Tom Lo	Power Tom Lo
	44	Closed HAT 2	Closed HAT 2
	45	Power Tom Hi	Power Tom Lo
	46	Open HAT 1	Open HAT 1
	47	Power Tom Hi	Power Tom Lo
C3	48	Power Tom Hi	Power Tom Hi
	49	Crash 1	Crash 1
	50	Power Tom Hi	Power Tom Hi
	51	Ride 1	Ride 1
	52	Tin Wave	Crash 1
	53	Ride Bell 1	Ride Bell 1
	54	Tambourine	Crash 1
	55	Spectrum 1	Crash 1
	56	Cowbell 1	Cowbell 1
	57	Crash 1	Crash 1
	58	Crash 1	Cowbell 1
	59	Piccolo SN	Crash 1
C4	60	CGA Mute Hi	CGA Mute Hi
	61	CGA Mute Lo	Conga Hi
	62	CGA Slap	CGA Slap
	63	Conga Hi	Conga Lo
	64	Conga Lo	CGA Mute Lo
	65	Timbale	Timbale
	66	Timbale	Timbale
	67	Power Tom Lo	Timbale
	68	LA Snare	Timbale
	69	Cabasa Up	Agogo
	70	Maracas	Agogo
	71	Cabasa Down	Cabasa Up
C5	72	Maracas Cut	Cabasa Down
	73	Whack Snare	Maracas
	74	Verb Kick	Maracas Cut
	75	Rim Shot	Tambourine
	76	Round Kick	Log Drum
	77	808 Kick	DIGI Bell 1
	78	Cabasa Down	DIGI Chime
	79	REV Steel DR	Steel Drums
	80	REV Tin Wave	Ankiungs
	81	REV SN 1	Wind Chimes
	82	REV SN 2	Rattles
	83	REV SN 3	Ronund Kick
C6	84	Wind Chimes	808 Kick
	85	REV Kick	808 Kick
	86	Anklungs	808 SNR 1
	87	Rattles	REV TAMB
	88	REV Cow Bell	90's Snare
	89	REV TAMB	Closed HAT 1
	90	REV Conga	Tin Wave
	91	REV Maracas	Spectrum 1
	92	REV Crash	REV Steel DR
	93	Steel Drum	REV Tin Wave
	94	Wind Agogo	REV SN 1
	95	Wind Agogo	REV Crash 1
C7	96	808 SNR 1	REV Cow Bell

* Pour sélectionner les presets A/B compatibles JV-80, tenez enfoncé ENTER pendant que vous pressez PCM CARD (A/B).
* Dans les Patches, Performances et ensembles rythmiques des presets A/B compatibles JV-80, certains sont identiques à ceux des mémoires presets A/B/C/D.
* Dans le JV-90, 808 SNR est assigné aux touches 28-35 et 97-103. Vous pouvez les utiliser en éditant les données. Les données éditées peuvent être écrites en partie programmable (USER) de la mémoire interne et de la carte (P.90).

Messages exclusifs Roland

1 Format des données de message exclusif

Les messages exclusifs Roland utilisent le format de données suivant (type IV):

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro du fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
CMD	Numéro de commande
[Corps]	Données
F7H	Octet de fin de message exclusif

Statut MIDI: F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut, l'octet F0H étant immédiatement suivi du numéro du fabricant (MIDI version 1.0).

Numéro de fabricant: 41H

Le numéro de fabricant identifie le fabricant de l'instrument qui émet le message exclusif. L'octet 41H est le numéro d'identification de Roland.

Numéro d'unité: UNT

C'est une valeur identifiant un instrument particulier dans un système à plusieurs instruments. Usuellement compris entre 00H et 0FH (sa valeur est alors égale à celle du canal MIDI moins une unité), ce numéro peut être choisi entre 00H et 1FH pour les appareils multi-timbraux (à multiples canaux MIDI).

Numéro de modèle: MDL

C'est une valeur qui différencie les modèles d'un même fabricant. Toutefois, différents modèles peuvent partager le même numéro d'identification s'ils sont organisés de façon similaire et traitent les mêmes données.

Le format du numéro de modèle peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de modèles acceptables, chacun étant propre à un modèle spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Numéro de commande: CMD

Le numéro de commande identifie la fonction d'un message exclusif. Le format du numéro de commande peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de commandes acceptables, chacun étant propre à fonction spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Données: corps du message

Cette zone est le contenu du message à transmettre par l'interface MIDI. La taille et le contenu exacts varient avec les numéros de modèle et de commande.

2 Transfert de données par carte d'adressage

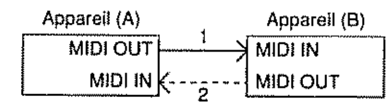
La carte d'adressage est une technique de transfert se conformant au format de données décrit en section 1. Elle assigne les paramètres, commutateurs, données de tone et formes d'onde internes (par exemple) de la mémoire à des emplacements spécifiques caractérisés par une adresse dépendant de l'appareil. Cette "cartographie" permet l'accès aux données résidant à l'adresse spécifiée par le message.

Le transfert de données par carte d'adressage est par conséquent indépendant des catégories de modèles et des données. Cette technique permet l'emploi de deux différentes procédures de transfert de données: transfert uni-directionnel (One-way) et transfert bi-directionnel (handshake).

Procédure de transfert uni-directionnel (One-Way, voir section 3 pour plus de détails)

Cette procédure est souhaitable pour le transfert de petites quantités de données. Elle entraîne l'émission d'un message exclusif d'une façon totalement indépendante du statut de l'appareil récepteur.

Schéma de connexion

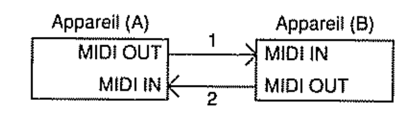


La connexion 2 est nécessaire pour les procédures de demande de données ("Request Data", voir section 3)

Procédure de transfert bi-directionnel (Handshake; cet appareil ne l'utilise pas)

Cette procédure donne une séquence de transfert bi-directionnelle pré-déterminée (Handshake = "poignée de mains") entre les interfaces avant que le transfert de données ne s'effectue. Cette communication assure une fiabilité et une vitesse suffisantes pour le traitement de grandes quantités de données.

Schéma de connexion



Les connexions 1 et 2 sont indispensables.

Remarque sur les deux procédures ci-dessus

- * Il existe un numéro de commande propre à chacune.
- * Les appareils A et B ne peuvent pas échanger de données s'ils n'emploient pas la même procédure de transfert, s'ils n'ont pas le même numéro d'unité et le même numéro de modèle et s'ils ne sont pas prêts pour la communication.

3 Procédure de transfert uni-directionnel

Cette procédure entraîne l'émission de toutes les données jusqu'à leur fin et sert aux messages suffisamment courts pour qu'il ne soit pas nécessaire d'attendre un message de confirmation de bonne réception.
Pour les messages longs, toutefois, l'appareil récepteur doit assimiler les messages au rythme de la séquence de transfert, c'est-à-dire avec un intervalle d'au moins 20 ms entre les messages.

Types de messages

Message	Numéro de commande
Demande de données 1 "Request Data 1"	RQ1 (11H)
Envoi de données 1 "Data Set 1"	DT1 (12H)

Request data 1 : RQ1 (11H)

Ce message est émis par un appareil désirant obtenir des données d'un autre appareil relié par l'interface MIDI. Il contient des informations sur l'adresse et la taille des données qu'il demande.
A réception d'un message RQ1, l'appareil interrogé cherche dans sa mémoire l'adresse et la taille indiquées par le message.

S'il les trouve et s'il est prêt pour la communication, il transmet un message "Data Set 1 (DT1)" contenant les données demandées. Autrement, il n'émet rien.

Octet	Description	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	Numéro de fabricant (Roland)	
UNT	Numéro d'unité	
MDL	Numéro de modèle	
11H	Numéro de commande (RQ1)	
aaH	Adresse	(octet de poids fort)
:		:
		(octet de poids faible)
ttH	Taille	(octet de poids fort)
:		:
		(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)	
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)	

* La taille de données demandée ne correspond pas au nombre d'octets qui composeront le message DT1 mais à la zone mémoire dans laquelle résident les données voulues
* Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leut transfert
* Le même nombre d'octets détermine adresse et taille mais ce nombre peut varier avec le modèle d'appareil
* La procédure de vérification utilise un octet de vérification (Checksum) qui, additionné aux octets d'adresse et de taille, donne un résultat dans lequel les 7 bits les plus faibles doivent être égaux à 0

Data Set 1 : DT1 (12H)

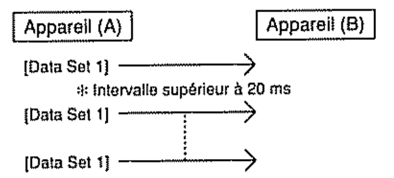
Ce message correspond au réel procédé de transfert Chaque octet de données n'étant assigné qu'à une adresse, un message DT1 porte l'adresse de départ d'une donnée comme d'une série de données classées selon l'ordre de leurs adresses Le standard MIDI interdit aux messages autres que ceux en temps réel d'interrompre un message exclusif C'est un problème pour les appareils ayant un système "Soft Thru" Pour conserver une compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité les messages DT1 à 256 octets pour que des messages trop longs soient fragmentés en plusieurs messages

Octet	Description	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	Numéro de fabricant (Roland)	
UNT	Numéro d'unité	
MDL	Numéro de modèle	
12H	Numéro de commande (DT1)	
aaH	Adresse	(octet de poids fort)
:		:
		(octet de poids faible)
ttH	Taille	(octet de poids fort)
:		:
		(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)	
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)	

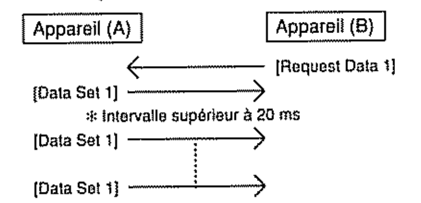
* Un message DT1 peut ne fournir que les données "valides" parmi celles demandées par un message RQ1
* Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leut transfert
* Le nombre d'octets d'adresse et taille varie avec le modèle
* La procédure de vérification utilise un octet (Checksum) qui, additionné à ceux d'adresse et de taille, donne un résultat dont les 7 bits les plus faibles doivent être 0

Exemples d'échanges de messages

● L'appareil A envoie des données à l'appareil B
Seul le transfert de messages DT1 s'effectue



● L'appareil B demande des données à l'appareil A
B envoie un message RQ1 à A
Après contrôle, A envoie un message DT1 à B



Date : 13 octobre 1993
Version : 1.00

Equipement MIDI

1. DONNEES REÇUES ET RECONNUES

■ Messages de voix par canal

● Note Off (relâchement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)
vv = Dynamique : 00H – 7FH (0 – 127)

* En mode Performance, ignoré quand le commutateur de réception MIDI de la Partie est sur OFF
* En Partie rythmique (Partie 8), ignoré quand le mode d'enveloppe du Tone rythmique concerné est "NO-SUS"

● Note On (enfoncement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)
vv = Dynamique : 01H – 7FH (1 – 127)

* En mode Performance, ignoré quand le commutateur de réception MIDI de la Partie est sur OFF

● Changement de commande

○ Sélection de banque (Bank select)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm = N° de banque (octet fort ou MSB) : 50H – 54H (80 – 84)
mm = N° de banque (octet faible ou LSB) : 00H – 7FH (0 – 127)

* Toute nouvelle sélection de banque est suspendue jusqu'à réception d'un message de changement de programme.
* Ignoré quand la sélection de banque est sur Off dans les paramètres communs au système
* En mode Patch, sélectionne une banque de la mémoire de Patches En mode Performance, sélectionne une banque dans la mémoire de Partie de la Performance En cas de réception de ce message sur le canal de commande (control channel), c'est la Performance elle-même qui change.
* Le numéro de banque est déterminé comme suit

Banque MSB	Banque LSB	Programme	Support (numéro de Patch)	
80	0	1-64	Interne	(1-64)
80	0	65-128	Carte de données	(1-64)
81	0	1-64	Presets A JV-80	(1-64)
81	0	65-128	Presets B JV-80	(1-64)
81	1	1-64	Presets A	(1-64)
81	1	65-128	Presets B	(1-64)
81	2	1-64	Presets C	(1-64)
81	2	65-128	Presets D	(1-64)
82	0	1-64	Carte de données	(1-64)
83	0	1-128	Carte PCM	(1-128)
84	0	1-128	Carte d'extension	(1-128)
84	1	1-128	Carte d'extension	(129-256)

○ Modulation

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	01H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Modulation : 00H – 7FH (0 – 127)

* L'effet de la modulation dépend de la valeur de "Mod1 – 4" pour les Tones du Patch
* Ignoré quand la réception de Modulation est sur Off dans les paramètres communs au système

○ Durée de Portamento (Portamento time)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	05H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Durée de Portam : 00H – 7FH (0 – 127)

* Vous pouvez régler la durée de portamento de façon commune à tous les Tones du Patch
* Ignoré quand la réception de changement de commande est sur Off dans les paramètres communs au système

○ Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Volume : 00H – 7FH (0 – 127)

* Vous pouvez régler le volume du canal spécifié (Partie).
* Ignoré quand la réception de volume est sur Off (paramètres communs au système).
* Ignoré par les Tones dont le commutateur de volume est sur Off
* En mode Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF

○ Panoramique

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0AH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Panoramique : 00H – 40H – 7FH (Gauche – Centre – Droite)

* Ignoré quand la réception de changement de commande est sur Off dans les paramètres communs au système

○ Expression

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0BH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Volume : 00H – 7FH (0 – 127)

* L'effet dépend de la valeur de "Exp1 – 4" pour les Tones du Patch
* Ignoré quand la réception de changement de commande est sur Off dans les paramètres communs au système

○ Hold 1 (sustain)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	40H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Valeur de commande : 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63=Off, 64 – 127=On

* Les notes jouées peuvent être maintenues tout le temps entre le moment où est reçu Hold-1 On et celui où est reçu Hold-1 Off
* Ignoré quand la réception de changement de commande est sur Off dans les paramètres communs au système
* Ignoré par les Tones dont le commutateur Hold-1 est sur Off.
* En mode Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF
* En Partie rythmique (Partie 8), ignoré quand le mode d'enveloppe du Tone rythmique concerné est "NO-SUS"

○ Portamento

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	41H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Valeur de commande : 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63=Off, 64 – 127=On

* Activé/désactivé par le commutateur Portamento (paramètres communs au Patch)
* Ignoré quand la réception de changement de commande est sur Off dans les paramètres communs au système

○ **Reverb (Niveau d'envoi à l'effet 1)**

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	5BH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = valeur de commande : 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = Off/64 – 127 = On

* Se commute en mode Patch grâce au commutateur des paramètres communs au système
* En mode Performance, se commute grâce au commutateur de la Performance
Et sur le canal de commande (Control Channel), agit sur le commutateur des paramètres communs au système
* Ignoré quand la réception de changement de commande est sur Off dans les paramètres communs de système

○ **Chorus (Niveau d'envoi à l'effet 3)**

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	5DH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Niv d'envoi au chorus : 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = Off/64 – 127 = On

* Se commute en mode Patch grâce au commutateur des paramètres communs au système
* En mode Performance, se commute grâce au commutateur de la Performance
Et sur le canal de commande (Control Channel), agit sur le commutateur des paramètres communs au système
* Ignoré quand la réception de changement de commande est sur Off dans les paramètres communs de système

○ **MSB/LSB (octet fort/faible) de RPN (n° de paramètre référencé)**

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm = MSB (octet de poids fort) déterminant le RPN
ll = LSB (octet de poids faible) déterminant le RPN

○ **MSB/LSB (octet fort/faible) d'entrée de donnée**

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm = MSB (octet de poids fort) de la valeur du paramètre fixé par RPN
ll = LSB (octet de poids faible) de la valeur du paramètre fixé par RPN

* Ignoré quand la réception de changement de commande est sur Off dans les paramètres communs de système

***** Explication des RPN *****

Les messages RPN (Registered Parameter Number ou "numéro de paramètre référencé") représentent une possibilité d'extension pour les messages de changement de commande. Chaque fonction de RPN est fixée par le MIDI.
Vous pouvez changer la valeur des paramètres RPN. Fixez d'abord les valeurs MSB/LSB déterminant le numéro de paramètre (RPN) avant d'envoyer la valeur que vous désirez pour ce paramètre, à l'aide d'un message d'entrée de donnée.
Le JV-90 peut recevoir des valeurs de sensibilité au Pitch Bend (RPN n°0), d'accord général fin (RPN n°1) et d'accord général grossier (RPN n°2).

RPN MSB	RPN LSB	Entrée de donnée MSB	Entrée de donnée LSB	Description
00H	00H	mmH	---	Sensibilité au Pitch Bend mm : 00H – 0CH (0 – 12 demi-tons) ll : ignoré (jusqu'à 1 octave) * Le changement est le même pour la variation vers le bas (BEND-RANGE DOWN) et vers le haut (BEND-RANGE UP) * Ignoré par la Partie rythmique
00H	01H	mmH	llH	Accord général fin mm, ll : 20H, 00H – 40H, 00H – 60H, 00H (-5 – 0 – +50 centièmes) * En mode Patch, c'est l'accord général qui est changé * En mode Performance, c'est le paramètre Fine Tune de la Partie qui est changé * S'il est reçu sur le canal de commande, en mode Performance, ce message change l'accord général (Master Tune)
00H	02H	mmH	---	Accord général grossier mm : 10H–40H–70H (-48 – 0 – +48 demi-tons) ll : ignoré * Ignoré en mode de jeu ou d'édition de Patch * En mode Performance, c'est le paramètre Coarse Tune de la Partie qui est changé
7FH	7FH	mmH	---	Initialisation de RPN Retour à l'absence de choix de RPN La valeur de réglage actuelle n'est pas changée mm, ll : ignoré

● **Changement de programme**

Statut	Deuxième
CnH	ppH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
pp = N° de programme : 0H – 7FH (prog 1 – prog 128)

* Ignoré quand la réception de changement de programme est sur Off dans les paramètres communs au système
* Quand le JV-90 reçoit un message de changement de programme sur le canal de réception d'une de ses Parties alors qu'il est en mode Performance, il change le Patch de cette Partie. Le nouveau Patch appelé aura le numéro immédiatement supérieur à la valeur demandée par le message. Si le JV-90 reçoit un tel message sur son canal de commande (Control Channel), il change de Performance

● **Aftertouch par canal**

Statut	Deuxième
DnH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Aftertouch : 0H – 7FH (0 – 127)

* L'effet de l'aftertouch dépend de la valeur de "After 1 – 4" pour chaque Tone du Patch
* Ignoré quand la réception d'aftertouch est sur Off dans les paramètres communs au système

● **Pitch bend**

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	llH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm, ll = Valeur : 0H, 00H – 40H, 00H – 7FH, 7FH (-8192 – 0 – +8191)

* Ignoré quand la réception de Pitch Bend est sur Off dans les paramètres communs au système

Messages de mode par canal

Initialisation de toutes les commandes

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	79H	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

* Quand ce message est reçu les commandes du canal spécifié reviennent à leur valeur par défaut lors de la mise sous tension.

Commande	Valeur par défaut
Modulation	0 (Off)
Volume	127 (maximum)
Panoramique	64 (centre)
Expression	0 (Off)
Hold 1	0 (Off)
Aftertouch par canal	0 (Off)
Pitch Bend	0 (centre)
RPN	Pas de paramètre spécifié, valeur sans changement

Local

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7AH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = valeur : 00H, 7FH (0, 127) 0 = Off 127 = On

All notes off (toutes les notes relâchées)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7BH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

* Quand ce message est reçu, toutes les notes en cours jouées par MIDI sont "relâchées".

OMNI OFF

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7CH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

* OMNI OFF n'est reconnu que comme "All notes off" Le mode ne change pas.

OMNI ON

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7DH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

* OMNI ON n'est reconnu que comme "All notes off". Le mode ne change pas

MONO

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7EH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm = nb de canaux : 00H – 10H (0 – 16)

* Commute le "mode d'assignation" des paramètres communs au Patch
* Reconnu comme "All notes off" Et la Partie passe en mode 4 (m=1)

POLY

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7FH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

* Commute le "mode d'assignation" des paramètres communs au Patch
* POLY est reconnu comme "All notes off" Et la Partie passe en mode 3

Messages de système en temps réel

Active sensing (test de liaison)

Statut
FEH

* Si le JV-90 reçoit de l'Active Sensing, il mesure le temps entre les messages MIDI reçus Si un message reste sans suivant durant plus de 300 ms, le JV-90 agit comme s'il avait reçu les messages "All notes off" et "initialisation de toutes les commandes", puis retourne à son fonctionnement normal (sans mesurer le temps entre messages)

Messages de système exclusif

Statut	Octets de données
F0H	iiH, ddH, . . . , eeH
F7H	

F0H :	octet de statut de message exclusif
ii = N° d'identification :	41H (65)
dd, . . , ee = données :	00H – 7FH (0 – 127)
F7H :	octet de fin de message exclusif

* Ignoré quand le commutateur de réception des messages exclusifs est sur Off dans les paramètres communs au système. Pour des détails, référez-vous aux sections 3 et 4.

2. DONNEES TRANSMISES

Messages de voix par canal

Note Off (relâchement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)
vv = Dynamique : 00H – 7FH (0 – 127)

* En mode de jeu ou d'édition de Performance, n'est pas transmis quand le commutateur de transmission de la Partie est sur OFF.

Note On (enfoncement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)
vv = Dynamique : 01H – 7FH (1 – 127)

* En mode de jeu ou d'édition de Performance, n'est pas transmis quand le commutateur de transmission de la Partie est sur OFF.

Changement de commande

* La fonction du levier de modulation est associée à la commande 1 (modulation)
* La fonction de la pédale de sustain (Hold-1) est associée à la commande 64 (Hold-1)
* Les commandes 0 – 95 peuvent être assignées à la pédale 1, 2 ou au curseur C1

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	ccH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
cc = N° de commande : 0H – 3FH, 46H – 5FH (0 – 63, 70 – 95)
vv = Valeur de commande: 00H – 7FH (0 – 127)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	ccH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
cc = N° de commande : 40H – 45H (64 – 69)
vv = Valeur de commande: 00H, 7FH (0, 127)

* Ces messages de changement de commande ne seront pas transmis si les paramètres suivants sont réglés :

Numéro de commande	TRANSMIT MIDI
0, 32 (sélection de banque)	Bnk = OFF
1, 33 (modulation)	Mod = OFF
7, 39 (volume)	Vol = OFF
2–6, 8–31, 34–38, 40–95	C C = OFF

● **Changement de programme**

Statut	Deuxième
CnH	ppH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
pp = N° de programme : 0H – 7FH (0 – 127)

✻ Non transmis quand la transmission de changement de programme est sur Off dans les paramètres communs au système

● **Aftertouch par canal**

Statut	Deuxième
DnH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Aftertouch : 0H – 7FH (0 – 127)

✻ Non transmis quand la transmission d'aftertouch est sur Off dans les paramètres communs au système

● **Pitch bend**

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	llH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm, ll = Valeur : 0H, 00H – 7FH, 7FH (-8192 – +8191)

✻ Non transmis quand la transmission de Pitch Bend est sur Off dans les paramètres communs au système

■ Messages de système en temps réel

● **Active sensing (test de liaison)**

Statut
FEH

✻ Ce message est transmis à intervalles de 300 ms

■ Messages de système exclusif

Statut	Octets de données
F0H	iiH, ddH, ..., eeH
F7H	

F0H :	octet de statut de message exclusif
ii = N° d'identification :	41H (65)
dd, ..., ee = données :	00H – 7FH (0 – 127)
F7H :	octet de fin de message exclusif

✻ Pour des détails, référez-vous aux sections 3 et 4.

3. COMMUNICATIONS EXCLUSIVES

Le JV-90 peut transmettre et recevoir des paramètres de Patch, etc par le biais de messages exclusifs
Le numéro de modèle du JV-90 est 46H
Le numéro d'unité est à déterminer dans les fonctions MIDI

Le JV-90 ignore les messages exclusifs GS autres que ceux de tempérament (Scale Tune) Le numéro de modèle GS est le 42H

■ Communication uni-directionnelle (One-Way)

● **Demande de données "Request data RQ1" (11H)**

Octet	Commentaire	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	N° du fabricant	(Roland)
UNT	Numéro d'unité (en fait, n° d'unité –1)	
46H	N° du modèle	(JV-90)
11H	N° de commande	(RQ1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)	
bbH	:	
ccH	:	
ddH	Adresse (octet de poids faible)	
ssH	Taille (octet de poids fort)	
ttH	:	
uuH	:	
vvH	Taille (octet de poids faible)	
VRF	Octet de vérification (checksum)	
F7H	Octet de fin de message exclusif	

● **Envoi de données "Data set DT1" (12H)**

1 JV-90 (N° de modèle = 46H)

Octet	Commentaire	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	N° du fabricant (Roland)	
UNT	Numéro d'unité (en fait, n° d'unité –1)	
46H	N° du modèle	(JV-90)
12H	N° de commande (DT1)	
aaH	Adresse (octet de poids fort)	
bbH	Adresse	
ccH	Adresse	
ddH	Adresse (octet de poids faible)	
eeH	Données	
:	:	
eeH	Données	
VRF	Octet de vérification (Checksum)	
F7H	Octet de fin de message exclusif	

2 GS (N° de modèle = 42H)

Octet	Commentaire	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	N° du fabricant (Roland)	
UNT	Numéro d'unité (en fait, n° d'unité –1)	
42H	N° du modèle	(GS)
12H	N° de commande (DT1)	
aaH	Adresse (octet de poids fort)	
bbH	Adresse	
ccH	Adresse (octet de poids faible)	
eeH	Données	
:	:	
ffH	Données	
VRF	Octet de vérification (Checksum)	
F7H	Octet de fin de message exclusif	

Remarque : Quand il a son numéro d'unité réglé sur 7FH, le JV-90 reconnaît les messages exclusifs GS quel que soit leur numéro d'unité

4. TABLEAU D'ADRESSES DES PARAMETRES (ID = 46H)

Adresse et taille sont exprimées en 7 bits et exprimées en hexadécimal

Adresse	MSB		LSB	
Binaire	0aaa aaaa	0bbb bbbb	0ccc cccc	0ddd dddd
Hexa 7 bits	AA	BB	CC	DD

Taille	MSB		LSB	
Binaire	0sss ssss	0ttt tttt	0uuu uuuu	0vvv vvvv
Hexa 7 bits	SS	TT	UU	VV

■ Adresse de base des paramètres

Toutes les données transmissibles par messages exclusifs ont une adresse spécifique pour les identifier Ces adresses sont la somme d'une adresse de base (correspondant au groupe auquel appartient le paramètre) et d'une adresse offset (correspondant à la situation du paramètre dans son groupe). Certains paramètres nécessitent l'addition de plusieurs adresses offsets (quand dans un groupe de paramètres se trouve un autre groupe etc)

L'adresse mentionnée par un message de demande ou d'envoi de données doit faire partie des valeurs rencontrées dans les tableaux ci-dessous.

Remarque : Les adresses portant le symbole # sont transmises après que les données aient été divisées en deux (4 bits supérieurs et 4 bits inférieurs, avec en premier les supérieurs) Par exemple, ABH sera divisé en 0AH et 0BH

Remarque : Les paramètres associés à une adresse portant le symbole % concernent le JV-880 et sont inutilisés par le JV-90

Exemple de données exclusives

Pour régler le type de reverb dans les paramètres communs de la Performance temporaire sur "DELAY", envoyez le message suivant au JV-90

```
F0H  41H  10H  46H  12H  00H  00H  10H  0DH  06H  5DH  F7H
---- ---- ---- ---- ---- ------------------- ---- ---- ----
 1    2    3    4    5           6            7    8    9
```

1 Statut de message exclusif
2 Identification du fabricant : Roland = 41H
3 Identification de l'unité : le numéro d'unité réglé dans les paramètres communs au système, moins 1. Dans cet exemple, le numéro d'unité est 17 : 17 – 1 = 16, qui s'exprime sous la forme 10H en hexadécimal
4 Identification du modèle : 46H pour le JV-90
5 Identification de la commande : 12H pour l'envoi de données (Data Set)
6 Adresses : en se référant au tableau 1, l'adresse de base de la Performance de l'aire temporaire est 00H 00H 10H 00H; dans le tableau 1-2, l'adresse offset du groupe des paramètres communs est 00H 00H; dans le tableau 1-2-1, l'adresse offset du type de reverb est 0DH L'addition de ces trois adresses donne :

```
    00H 00H 10H 00H
+           00H 00H
+               0DH
---------------------
    00H 00H 10H 0DH = adresse du paramètre visé
```

7 La valeur correspondant à "DELAY" est le 6 : 06H en hexadécimal
8 Octet de vérification ou "Checksum"
La procédure de recherche d'erreur utilise une somme de vérification dont les 7 derniers bits doivent être 0 après addition de l'adresse, des données (ou de la taille dans le cas d'un message de demande de données ou "Request Data), et de cet octet de vérification

<Exemple>

```
80H - [(00H + 00H + 10H + 0DH + 06H) & 7FH] = 5DH
        -------------------------   ---
                Adresse            Donnée
```

9 Fin de message exclusif

1. JV-90

<N° de modèle : 46H>

Adresse de base	Description	
00 00 00 00	Paramètres communs de système	*1-1
00 00 10 00	Performance temporaire	*1-2
00 00 20 00	Patch temporaire en mode Performance (Partie 1)	*1-3
00 01 20 00	Patch temporaire en mode Performance (Partie 2)	
:	:	
00 06 20 00	Patch temporaire en mode Performance (Partie 7)	
00 07 40 00	Ensemble rythmique temporaire	*1-4
00 08 20 00	Patch temporaire en mode de Patch	*1-3
00 20 00 00	Ensemble rythmique temporaire 2	*1-4
01 00 10 00	Performance interne I01	*1-2
:	:	
01 0F 10 00	Performance interne I16	
01 20 00 00	Ensemble rythmique interne 2	*1-5
01 40 20 00	Patch interne I11	*1-3
:	:	
01 7F 20 00	Patch interne I88	
01 7F 40 00	Ensemble rythmique interne	*1-4
02 00 10 00	Performance sur carte C01	*1-2
02 01 10 00	Performance sur carte C02	
:	:	
02 0F 10 00	Performance sur carte C16	
01 20 00 00	Ensemble rythmique sur carte 2	*1-5
02 40 20 00	Patch sur carte C11	*1-3
:	:	
02 7F 20 00	Patch sur carte C88	
02 7F 40 00	Ensemble rythmique sur carte	*1-4

*1 - 1 Paramètres communs de système

Adresse offset		Description	
00	0000 000a	Mode de façade	0-1 (Performance, Patch)
01	0aaa aaaa	Accord général	1-127 (427,4 – 452,6)
02	0aaa aaaa	Transposition	28-100
03	0000 000a	Com. de transpos	0-1
04	0000 000a	Com de reverb	0-1 (OFF, ON)
05	0000 000a	Com de reverb	0-1 (OFF, ON)
06	0000 000a	Polarité de Hold-1	0-1
07	0000 000a	Polarité de pédale 1	0-1
08	0000 00aa	Mode de pédale 1	0-3
09	0aaa aaaa	Assign. de pédale 1	0-100
0A	0000 000a	Polarité de pédale 2	0-1
0B	0000 00aa	Mode de pédale 2	0-3
0C	0aaa aaaa	Assign. de pédale 2	0-100
0D	0000 00aa	Mode de C1	0-3
0E	0aaa aaaa	Assignation de C1	0-100
0F	0aaa aaaa	Seuil d'aftertouch	0-127
		Commutateurs de réception MIDI	
10	0000 000a	Récept de volume	0-1 (OFF, ON)
11	0000 000a	Réc de chgt de commande	0-1 (OFF, ON)
12	0000 000a	Récept d'aftertouch	0-1 (OFF, ON)
13	0000 000a	Récept de modul	0-1 (OFF, ON)
14	0000 000a	Récept de bender	0-1 (OFF, ON)
15	0000 000a	Récept de chgt de progr.	0-1 (OFF, ON)
16	0000 000a	Récept de chgt de banque	0-1 (OFF, ON)
		Commutateurs de réception MIDI	
17	0000 000a	Transm de volume	0-1
18	0000 000a	Transm de chgt de commande	0-1
19	0000 000a	Transm d'aftertouch	0-1
1A	0000 000a	Transm de modul	0-1
1B	0000 000a	Transm de bender	0-1

1C	0000 000a	Transm. de chgt de progr		0-1
1D	0000 000a	Transm. de chgt de banque		0-1
1E	0000 aaaa	Canal de réception du Patch		0-15 (1 – 16)
1F	000a aaaa	Canal de transm. du Patch		0-17
20	000a aaaa	Canal de commande		0-16 (1 – 16, OFF)
21	0000 000a	Mode de sortie		0-1 (OUT2, OUT4)
22	0000 000a	Edition rythmique		0-1 (INT&MIDI, INT)
23	0000 000a	Tempérament (Scale Tune)		0-1 (OFF, ON)
24	0aaa aaaa	Tempér. Partie 1	do	0-127 (-64 – +63)
25	0aaa aaaa	Tempér. Partie 1	do#	0-127
26	0aaa aaaa	Tempér. Partie 1	ré	0-127
27	0aaa aaaa	Tempér. Partie 1	ré#	0-127
28	0aaa aaaa	Tempér. Partie 1	mi	0-127
29	0aaa aaaa	Tempér. Partie 1	fa	0-127
2A	0aaa aaaa	Tempér. Partie 1	fa#	0-127
2B	0aaa aaaa	Tempér. Partie 1	sol	0-127
2C	0aaa aaaa	Tempér. Partie 1	sol#	0-127
2D	0aaa aaaa	Tempér. Partie 1	la	0-127
2E	0aaa aaaa	Tempér. Partie 1	la#	0-127
2F	0aaa aaaa	Tempér. Partie 1	si	0-127
30	0aaa aaaa	Tempér. Partie 2	do	0-127 (-64 – +63)
31	0aaa aaaa	Tempér. Partie 2	do#	0-127
32	0aaa aaaa	Tempér. Partie 2	ré	0-127
33	0aaa aaaa	Tempér. Partie 2	ré#	0-127
34	0aaa aaaa	Tempér. Partie 2	mi	0-127
35	0aaa aaaa	Tempér. Partie 2	fa	0-127
36	0aaa aaaa	Tempér. Partie 2	fa#	0-127
37	0aaa aaaa	Tempér. Partie 2	sol	0-127
38	0aaa aaaa	Tempér. Partie 2	sol#	0-127
39	0aaa aaaa	Tempér. Partie 2	la	0-127
3A	0aaa aaaa	Tempér. Partie 2	la#	0-127
3B	0aaa aaaa	Tempér. Partie 2	si	0-127
3C	0aaa aaaa	Tempér. Partie 3	do	0-127 (-64 – +63)
3D	0aaa aaaa	Tempér. Partie 3	do#	0-127
3E	0aaa aaaa	Tempér. Partie 3	ré	0-127
3F	0aaa aaaa	Tempér. Partie 3	ré#	0-127
40	0aaa aaaa	Tempér. Partie 3	mi	0-127
41	0aaa aaaa	Tempér. Partie 3	fa	0-127
42	0aaa aaaa	Tempér. Partie 3	fa#	0-127
43	0aaa aaaa	Tempér. Partie 3	sol	0-127
44	0aaa aaaa	Tempér. Partie 3	sol#	0-127
45	0aaa aaaa	Tempér. Partie 3	la	0-127
46	0aaa aaaa	Tempér. Partie 3	la#	0-127
47	0aaa aaaa	Tempér. Partie 3	si	0-127
48	0aaa aaaa	Tempér. Partie 4	do	0-127 (-64 – +63)
49	0aaa aaaa	Tempér. Partie 4	do#	0-127
4A	0aaa aaaa	Tempér. Partie 4	ré	0-127
4B	0aaa aaaa	Tempér. Partie 4	ré#	0-127
4C	0aaa aaaa	Tempér. Partie 4	mi	0-127
4D	0aaa aaaa	Tempér. Partie 4	fa	0-127
4E	0aaa aaaa	Tempér. Partie 4	fa#	0-127
4F	0aaa aaaa	Tempér. Partie 4	sol	0-127
50	0aaa aaaa	Tempér. Partie 4	sol#	0-127
51	0aaa aaaa	Tempér. Partie 4	la	0-127
52	0aaa aaaa	Tempér. Partie 4	la#	0-127
53	0aaa aaaa	Tempér. Partie 4	si	0-127
54	0aaa aaaa	Tempér. Partie 5	do	0-127 (-64 – +63)
55	0aaa aaaa	Tempér. Partie 5	do#	0-127
56	0aaa aaaa	Tempér. Partie 5	ré	0-127
57	0aaa aaaa	Tempér. Partie 5	ré#	0-127
58	0aaa aaaa	Tempér. Partie 5	mi	0-127
59	0aaa aaaa	Tempér. Partie 5	fa	0-127
5A	0aaa aaaa	Tempér. Partie 5	fa#	0-127
5B	0aaa aaaa	Tempér. Partie 5	sol	0-127
5C	0aaa aaaa	Tempér. Partie 5	sol#	0-127
5D	0aaa aaaa	Tempér. Partie 5	la	0-127
5E	0aaa aaaa	Tempér. Partie 5	la#	0-127
5F	0aaa aaaa	Tempér. Partie 5	si	0-127
60	0aaa aaaa	Tempér. Partie 6	do	0-127 (-64 – +63)
61	0aaa aaaa	Tempér. Partie 6	do#	0-127
62	0aaa aaaa	Tempér. Partie 6	ré	0-127
63	0aaa aaaa	Tempér. Partie 6	ré#	0-127
64	0aaa aaaa	Tempér. Partie 6	mi	0-127
65	0aaa aaaa	Tempér. Partie 6	fa	0-127
66	0aaa aaaa	Tempér. Partie 6	fa#	0-127
67	0aaa aaaa	Tempér. Partie 6	sol	0-127
68	0aaa aaaa	Tempér. Partie 6	sol#	0-127
69	0aaa aaaa	Tempér. Partie 6	la	0-127
6A	0aaa aaaa	Tempér. Partie 6	la#	0-127
6B	0aaa aaaa	Tempér. Partie 6	si	0-127
6C	0aaa aaaa	Tempér. Partie 7	do	0-127 (-64 – +63)
6D	0aaa aaaa	Tempér. Partie 7	do#	0-127
6E	0aaa aaaa	Tempér. Partie 7	ré	0-127
6F	0aaa aaaa	Tempér. Partie 7	ré#	0-127
70	0aaa aaaa	Tempér. Partie 7	mi	0-127
71	0aaa aaaa	Tempér. Partie 7	fa	0-127
72	0aaa aaaa	Tempér. Partie 7	fa#	0-127
73	0aaa aaaa	Tempér. Partie 7	sol	0-127
74	0aaa aaaa	Tempér. Partie 7	sol#	0-127
75	0aaa aaaa	Tempér. Partie 7	la	0-127
76	0aaa aaaa	Tempér. Partie 7	la#	0-127
77	0aaa aaaa	Tempér. Partie 7	si	0-127
78	0aaa aaaa	Tempér. Partie 8	do	0-127 (-64 – +63)
79	0aaa aaaa	Tempér. Partie 8	do#	0-127
7A	0aaa aaaa	Tempér. Partie 8	ré	0-127
7B	0aaa aaaa	Tempér. Partie 8	ré#	0-127
7C	0aaa aaaa	Tempér. Partie 8	mi	0-127
7D	0aaa aaaa	Tempér. Partie 8	fa	0-127
7E	0aaa aaaa	Tempér. Partie 8	fa#	0-127
7F	0aaa aaaa	Tempér. Partie 8	sol	0-127
01 00	0aaa aaaa	Tempér. Partie 8	sol#	0-127
01 01	0aaa aaaa	Tempér. Partie 8	la	0-127
01 02	0aaa aaaa	Tempér. Partie 8	la#	0-127
01 03	0aaa aaaa	Tempér. Partie 8	si	0-127
01 04	0aaa aaaa	Tempér. Patch	do	0-127 (-64 – +63)
01 05	0aaa aaaa	Tempér. Patch	do#	0-127
01 06	0aaa aaaa	Tempér. Patch	ré	0-127
01 07	0aaa aaaa	Tempér. Patch	ré#	0-127
01 08	0aaa aaaa	Tempér. Patch	mi	0-127
01 09	0aaa aaaa	Tempér. Patch	fa	0-127
01 0A	0aaa aaaa	Tempér. Patch	fa#	0-127
01 0B	0aaa aaaa	Tempér. Patch	sol	0-127
01 0C	0aaa aaaa	Tempér. Patch	sol#	0-127
01 0D	0aaa aaaa	Tempér. Patch	la	0-127
01 0E	0aaa aaaa	Tempér. Patch	la#	0-127
01 0F	0aaa aaaa	Tempér. Patch	si	0-127
01 10	0--- ----	(inutilisé)		
01 11	0aaa aaaa	Volume général		0-127
Taille totale	00 00 01 12			

*1 – 2 Performance

Adresse offset	Description	
00 00	Performance (param. communs)	*1-2-1
08 00	Performance (Partie 1)	*1-2-2
09 00	Performance (Partie 2)	
:	:	
0F 00	Performance (Partie 8)	

*1 – 2 – 1 Performance (paramètres communs)

Adresse offset		Description
00	0aaa aaaa	Nom de la Perf (lettre 1) 32-127
01	0aaa aaaa	Nom de la Perf (lettre 2) 32-127
:	:	:
0B	0aaa aaaa	Nom de la Perf (lettre 12) 32-127
0C	0000 00aa	Mode de clavier 0-2
0D	0000 0aaa	Type de reverb 0-7 (Room1, Room2, Stage1, Stage2, Hall1, Hall2, Delay, Pan-Dly)
0E	0aaa aaaa	Niveau de reverb 0-127
0F	0aaa aaaa	Durée de reverb 0-127
10	0aaa aaaa	Réinjection de delay 0-127
11	0000 00aa	Type de chorus 0-2 (CHO1, CHO2, CHO3)
12	0aaa aaaa	Niveau de chorus 0-127
13	0aaa aaaa	Intensité de chorus 0-127
14	0aaa aaaa	Vitesse du chorus 0-127
15	0aaa aaaa	Réinj. du chorus 0-127
16	0000 000a	Sortie du chorus 0-1 (MIX, REV)
17	000a aaaa	Partie 1 : Réserve de voix 0-28
18	000a aaaa	Partie 2 : Réserve de voix 0-28
:	:	:
1E	000a aaaa	Partie 8 : Réserve de voix 0-28
Taille totale	00 00 00 1F	

* La somme des réserves de voix doit être inférieure ou égale à 28

* 1-2-2 Performance (Partie)

	Adresse offset		Description
	00	0000 000a	Comm. de transm. 0-1 (OFF, ON)
	01	0000 aaaa	Canal de transm. 0-15 (1 – 16)
#	02	0000 aaaa 0000 bbbb	Chgt de programme transmis 0-128
#	04	0000 aaaa 0000 bbbb	Volume transmis 0-128
#	06	0000 aaaa 0000 bbbb	Panoram. transmis 0-128
	08	0aaa aaaa	Limite inf. de tessiture de transmission
	09	0aaa aaaa	Limite sup. de tessiture de transmission
	0A	0aaa aaaa	Transpo. de transm. 28-100
	0B	0aaa aaaa	Sens. de la transm. à la dynamique
	0C	0aaa aaaa	Dynam. max. de transmission 0-127
	0D	0000 0aaa	Courbe de dynam. de transm. 0-6
	0E	0000 000a	Commutat. interne 0-1
	0F	0aaa aaaa	Limite inf. de tessiture interne 0-127
	10	0aaa aaaa	Limite sup. de tessiture interne 0-127
	11	0aaa aaaa	Transposition interne 28-100
	12	0aaa aaaa	Sens. de la transm. à la dynamique
	13	0aaa aaaa	Dynamique max. interne 0-127
	14	0000 0aaa	Courbe de dynam. interne 0-6 (1-7)
	15	0000 000a	Comm. de réception 0-1 (OFF, ON)
	16	0000 aaaa	Canal de réception 0-15 (1–16)
#	17	0000 aaaa 0000 bbbb	Numéro de Patch 0-255 (I01 – I64, C01 – C64, A01 – A64, B01 – B64)
	19	0aaa aaaa	Niveau de Partie 0-127
	1A	0aaa aaaa	Pan. de Partie 0-127 (L64–63R)
	1B	0aaa aaaa	Accord grossier 16-112 (-48–+48)
	1C	0aaa aaaa	Accord fin 14-114 (-50 –+50)
	1D	0000 000a	Comm. de reverb 0-1 (OFF, ON)
	1E	0000 000a	Comm. de chorus 0-1 (OFF, ON)
	1F	0000 000a	Récept. de chgt de progr. 0-1 (OFF, ON)
	20	0000 000a	Récept. de volume 0-1 (OFF, ON)
	21	0000 000a	Récept. de hold-1 0-1 (OFF, ON)
	22	0000 00aa	Sélection de sortie 0-2 (MN, SB, PAT)
	23	0000 00aa	Mémoire de Patch 0-3 (Base, Preset, Exp, PCM)
	24	0000 000a	Commutateur de séquenceur 0-1 (OFF, ON)
	Taille totale	00 00 00 25	

Si la valeur de la limite intérieure de la tessiture de transmission est supérieure à celle de la limite supérieure, ce message sera ignoré.
Si la valeur de la limite inférieure de la tessiture interne est supérieure à celle de la limite supérieure, ce message sera ignoré

* 1 – 3 Patch

Adresse offset	Description	
00 00	Patch (paramètres communs)	*1-3-1
08 00	Patch (Tone 1)	*1-3-2
09 00	Patch (Tone 2)	
0A 00	Patch (Tone 3)	
0B 00	Patch (Tone 4)	

* 1 – 3 – 1 Patch (paramètres communs)

Adresse offset		Description
00	0aaa aaaa	Nom du Patch (lettre 1) 32-127
01	0aaa aaaa	Nom du Patch (lettre 2) 32-127
:	:	:
0B	0aaa aaaa	Nom du Patch (lettre 12) 32-127
0C	0000 000a	Commutateur de dynamique 0-1 (OFF, ON)
0D	0000 0aaa	Type de reverb 0-7 (Room1, Room2, Stage1, Stage2, Hall1, Hall2, Delay, Pan-Dly)
0E	0aaa aaaa	Niveau de reverb 0-127
0F	0aaa aaaa	Durée de reverb 0-127
10	0aaa aaaa	Réinjection de delay 0-127
11	0000 00aa	Type de chorus 0-2 (CHO1, CHO2, CHO3)
12	0aaa aaaa	Niveau de chorus 0-127
13	0aaa aaaa	Intensité de chorus 0-127
14	0aaa aaaa	Vitesse de chorus 0-127
15	0aaa aaaa	Réinj. de chorus 0-127
16	0000 000a	Sortie de chorus 0-1 (MIX, REV)
17	0aaa aaaa	Analog Feel 0-127
18	0aaa aaaa	Niveau du Patch 0-127
19	0aaa aaaa	Panor. du Patch 0-127 (L64-63R)
1A	0aaa aaaa	Action du bender (vers le bas) 16-64 (-48–0)
1B	0000 aaaa	Action du bender (vers le haut) 0-12
1C	0000 000a	Assignation 0-1 (POLY, SOLO)
1D	0000 000a	Solo Legato 0-1
1E	0000 000a	Commutateur de portamento 0-1 (OFF, ON)
1F	0000 000a	Mode de portamento 0-1 (LEGATO, NORMAL)
20	0000 000a	Type de portamento 0-1 (TIME, RATE)
21	0aaa aaaa	Durée de portamento 0-127
Taille totale	00 00 00 22	

* 1 – 3 – 2 Patch (Tone)

	Adresse offset		Description
	00	0000 00aa	Groupe d'ondes 0-2 (INT, EXP. CARD)
#	01	0000 aaaa 0000 bbbb	Numéro d'onde 0-254 (1–255)
	03	0000 000a	Comm d'onde 0-1 (OFF. ON)
	04	0000 000a	Comm FXM 0-1 (OFF. ON)
	05	0000 aaaa	Intensité FXM 0-15 (1–16)
	06	0aaa aaaa	Limite inf de dynamique 0-127
	07	0aaa aaaa	Limite sup. de dynamique 0-127
	08	0000 000a	Comm de volume 0-1 (OFF. ON)
	09	0000 000a	Comm Hold-1 0-1 (OFF. ON)
	0A	0000 aaaa	Dest 1 de modulation 0-12 (OFF. PCH. CUT. RES. LEV. PL1. PL2. FL1. FL2, AL1. AL2, L1R. L2R)
	0B	0aaa aaaa	Sens 1 de modulation 1-127 (-63 –+63)
	0C	0000 aaaa	Dest 2 de modulation 0-12 (OFF. PCH. CUT. RES. LEV. PL1. PL2. FL1. FL2, AL1. AL2, L1R. L2R)
	0D	0aaa aaaa	Sens 2 de modulation 1-127 (-63–+63)
	0E	0000 aaaa	Dest 3 de modulation 0-12 (OFF. PCH. CUT, RES. LEV, PL1, PL2, FL1. FL2. AL1. AL2, L1R, L2R)
	0F	0aaa aaaa	Sens 3 de modulation 1-127 (-63–+63)
	10	0000 aaaa	Dest 4 de modulation 0-12 (OFF. PCH. CUT, RES. LEV, PL1. PL2, FL1. FL2. AL1. AL2, L1R. L2R)
	11	0aaa aaaa	Sens 4 de modulation 1-127 (-63–+63)
	12	0000 aaaa	Dest 1 de l'aftertouch 0-12 (OFF. PCH. CUT, RES. LEV, PL1. PL2, FL1. FL2. AL1. AL2, L1R, L2R)
	13	0aaa aaaa	Sens 1 de l'aftertouch 1–127 (-63 –+63)
	14	0000 aaaa	Dest 2 de l'aftertouch 0-12 (OFF. PCH. CUT. RES. LEV. PL1. PL2, FL1. FL2, AL1. AL2. L1R. L2R)
	15	0aaa aaaa	Sens 2 de l'aftertouch 1–127 (-63–+63)
	16	0000 aaaa	Dest 3 de l'aftertouch 0-12 (OFF. PCH. CUT. RES, LEV. PL1, PL2. FL1. FL2. AL1. AL2, L1R. L2R)
	17	0aaa aaaa	Sens 3 de l'aftertouch 1–127 (-63–+63)
	18	0000 aaaa	Dest 4 de l'aftertouch 0-12 (OFF. PCH. CUT. RES. LEV. PL1. PL2. FL1. FL2, AL1, AL2, L1R. L2R)
	19	0aaa aaaa	Sens 4 de l'aftertouch 1–127 (-63–+63)
	1A	0000 aaaa	Dest 1 de l'expression 0-12 (OFF. PCH. CUT. RES. LEV. PL1. PL2. FL1. FL2, AL1. AL2. L1R, L2R)
	1B	0aaaaaaaa	Sens 1 de l'expression 1-127 (-63–+63)
	1C	0000 aaaa	Dest 2 de l'expression 0-12 (OFF. PCH, CUT. RES, LEV. PL1, PL2. FL1. FL2, AL1. AL2, L1R. L2R)
	1D	0aaa aaaa	Sens 2 de l'expression 1-127 (-63–+63)
	1E	0000 aaaa	Dest 3 de l'expression 0-12 (OFF. PCH. CUT. RES. LEV. PL1. PL2. FL1. FL2, AL1. AL2, L1R. L2R)
	1F	0aaa aaaa	Sens 3 de l'expression 1-127 (-63–+63)
	20	0000 aaaa	Dest 4 de l'expression 0-12 (OFF. PCH. CUT, RES. LEV. PL1. PL2. FL1. FL2, AL1. AL2. L1R. L2R)
	21	0aaa aaaa	Sens 4 de l'expression 1-127 (-63–+63)
	22	0000 0aaa	LFO-1 (forme d'onde) 0-5 (TRI. SIN, SAW. SQR. RND1. RND2)
	23	0000 0aaa	LFO-1 (offset) 0-4 (-100, -50. 0. +50. +100)
	24	0000 000a	LFO-1 (synchro) 0-1 (OFF. ON)
	25	0aaa aaaa	LFO-1 (vitesse) 0-127
#	26	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO-1 (retard) 0-128 (0-127, KEY-OFF)
	28	0000 000a	LFO-1 (sens de "fade") 0-1 (IN, OUT)
	29	0aaa aaaa	LFO-1 (durée de "fade") 0-127
	2A	0aaa aaaa	LFO-1 (action sur la hauteur) 4-124 (-600–+600)
	2B	0aaa aaaa	LFO-1 (action sur le TVF) 1-127 (-63–+63)
	2C	0aaa aaaa	LFO-1 (action sur le TVA) 1-127 (-63–+63)
	2D	0000 0aaa	LFO-2 (forme d'onde) 0-5 (TRI. SIN, SAW. SQR. RND1, RND2)
	2E	0000 0aaa	LFO-2 (offset) 0-4 (-100, -50. 0. +50. +100)
	2F	0000 000a	LFO-2 (synchro) 0-1 (OFF, ON)
	30	0aaa aaaa	LFO-2 (vitesse) 0-127
#	31	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO-2 (retard) 0-128 (0–127, KEY-OFF)
	33	0000 000a	LFO-2 (sens de "fade") 0-1 (IN, OUT)
	34	0aaa aaaa	LFO-2 (durée de "fade") 0-127
	35	0aaa aaaa	LFO-2 (action sur la hauteur) 4-124 (-600–+600)
	36	0aaa aaaa	LFO-2 (action sur le TVF) 1-127 (-63–+63)
	37	0aaa aaaa	LFO-2 (action sur le TVA) 1-127 (-63–+63)
	38	0aaa aaaa	Accord grossier 16-112 (-48–+48)
	39	0aaa aaaa	Accord fin 14-114 (-50–+50)
	3A	0000 aaaa	Plage de variat aléat de haut 0-15 (0. 5. 10. 20. 30. 40. 50. 70. 100. 200, 300. 400. 500, 600, 800. 1200)
	3B	0000 aaaa	Asserv de la haut au clavier 0-15 (-100. -70. -50. -30. -10. 0, +10, +20, +30 +40. +50. +70. +100, +120. +150. +200)
	3C	0aaa aaaa	Sens à la dyn du niveau d'env de hauteur 1-127 (-63–+63)
	3D	0000 aaaa	Sens à la dyn de T1 de l'env de hauteur 0-14 (-100. -70. -50,-40, -30. -20. -10. 0. +10, +20, +30. +40, +50. +70, +100)
	3E	0000 aaaa	Sens de T4 de l'env de haut à la dyn de relâch 0-14 0-14 (-100. -70. -50.-40, -30, -20, -10, 0. +10. +20. +30, +40, +50. +70. +100)
	3F	0000 aaaa	Asserv de la durée d'env de haut au clavier 0-14 (-100. -70. -50,-40, -30. -20. -10. 0. +10, +20. +30. +40, +50. +70. +100)
	40	0aaaaaaaa	Intensité de l'env de haut 52-76 (-12–+12)
	41	0aaa aaaa	P-Env (T 1) 0-127
	42	0aaa aaaa	P-Env (L 1) 1–127 (-63–+63)
	43	0aaa aaaa	P-Env (T 2) 0-127
	44	0aaa aaaa	P-Env (L 2) 1-127 (-63–+63)
	45	0aaaaaaaa	P-Env (T 3) 0-127
	46	0aaa aaaa	P-Env (L 3) 1-127 (-63–+63)
	47	0aaa aaaa	P-Env (T 4) 0-127
	48	0aaa aaaa	P-Env (L 4) 1-127 (-63–+63)
	49	0000 00aa	Mode de filtrage 0-2 (OFF. LPF. HPF)
	4A	0aaa aaaa	Fréq de coupure 0-127
	4B	0aaa aaaa	Résonance 0-127
	4C	0000 000a	Mode de résonance 0-1 (Soft. Hard)
	4D	0000 aaaa	Asserv de la fréq de coup au clav 0-15 (-100. -70. -50. -30. -10. 0, +10, +20, +30 +40, +50. +70, +100. +120, +150, +200)
	4E	0000 0aaa	TVF-Courbe de dyn de l'env 0-6 (1–7)

4F	0aaa aaaa	TVF-Sens du niveau d'env à la dyn. 1-127 (-63—+63)
50	0000 aaaa	TVF-Sens à la dyn de la durée d'env 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
51	0000 aaaa	TVF-Sens. de la durée d'env. à la dyn de rel 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
52	0000 aaaa	TVF-Asserv. de la durée d'env au clav. 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
53	0aaa aaaa	TVF-Intensité de l'enveloppe 1-127 (-63—+63)
54	0aaa aaaa	TVF-T 1 0-127
55	0aaa aaaa	TVF-L 1 0-127
56	0aaa aaaa	TVF-T 2 0-127
57	0aaa aaaa	TVF-L 2 0-127
58	0aaa aaaa	TVF-T 3 0-127
59	0aaa aaaa	TVF-L 3 0-127
5A	0aaa aaaa	TVF-T 4 0-127
5B	0aaa aaaa	TVF-L 4 0-127
5C	0aaa aaaa	Niveau 0-127
5D	0000 aaaa	Asserv du niveau au clavier 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
# 5E	0000 aaaa 0000 bbbb	Panoramique 0-128 (-64—+63, RND)
60	0000 aaaa	Asserv du pan. au clavier 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
61	0000 00aa	Mode de retard de Tone 0-2 (NORMAL, HOLD, PLAY-MATE)
# 62	0000 aaaa 0000 bbbb	Retard du Tone 0-128 (0-127, KEY-OFF)
64	0000 0aaa	TVA-Courbe de dyn. de l'env 0-6 (1-7)
65	0aaa aaaa	TVA-Sens. à la dyn du niveau d'env 1-127 (-63—+63)
66	0000 aaaa	TVA-Sens à la dyn de la durée d'env 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
67	0000 aaaa	TVA-Sens de la durée d'env à la dyn de rel 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
68	0000 aaaa	TVA-Asserv. de la durée d'env. au clavier 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
69	0aaa aaaa	TVA-T 1 0-127
6A	0aaa aaaa	TVA-L 1 0-127
6B	0aaa aaaa	TVA-T 2 0-127
6C	0aaa aaaa	TVA-L 2 0-127
6D	0aaa aaaa	TVA-T 3 0-127
6E	0aaa aaaa	TVA-L 3 0-127
6F	0aaa aaaa	TVA-T 4 0-127
70	0aaa aaaa	Niveau direct 0-127
71	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la reverb 0-127
72	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au chorus 0-127
73	0000 000a	Sélection de sortie 0-1 (MAIN, SUB)
74	0000 000a	Rédéclench du sustain 0-1 (OFF, ON)
Taille totale	00 00 00 75	

Si la valeur minimale de la plage de dynamique est supérieure à la valeur maximale, ce message sera ignoré

*1 – 4 Ensemble rythmique

Adresse offset	Description	
00 00	Tone rythmique de la touche 36 (do 2)	*1-4-1
01 00	Tone rythmique de la touche 37 (do# 2)	
02 00	Tone rythmique de la touche 38 (ré 2)	
03 00	Tone rythmique de la touche 39 (ré# 2)	
04 00	Tone rythmique de la touche 40 (mi 2)	
05 00	Tone rythmique de la touche 41 (fa 2)	
06 00	Tone rythmique de la touche 42 (fa# é)	
07 00	Tone rythmique de la touche 43 (sol 2)	
08 00	Tone rythmique de la touche 44 (sol# 2)	
09 00	Tone rythmique de la touche 45 (la 2)	
0A 00	Tone rythmique de la touche 46 (la# 2)	
0B 00	Tone rythmique de la touche 47 (si 2)	
0C 00	Tone rythmique de la touche 48 (do 3)	
0D 00	Tone rythmique de la touche 49	
0E 00	Tone rythmique de la touche 50	
0F 00	Tone rythmique de la touche 51	
10 00	Tone rythmique de la touche 52	
11 00	Tone rythmique de la touche 53	
12 00	Tone rythmique de la touche 54	
13 00	Tone rythmique de la touche 55	
14 00	Tone rythmique de la touche 56	
15 00	Tone rythmique de la touche 57	
16 00	Tone rythmique de la touche 58	
17 00	Tone rythmique de la touche 59	
18 00	Tone rythmique de la touche 60 (do 4)	
19 00	Tone rythmique de la touche 61	
1A 00	Tone rythmique de la touche 62	
1B 00	Tone rythmique de la touche 63	
1C 00	Tone rythmique de la touche 64	
1D 00	Tone rythmique de la touche 65	
1E 00	Tone rythmique de la touche 66	
1F 00	Tone rythmique de la touche 67	
20 00	Tone rythmique de la touche 68	
21 00	Tone rythmique de la touche 69	
22 00	Tone rythmique de la touche 70	
23 00	Tone rythmique de la touche 71	
24 00	Tone rythmique de la touche 72 (do 5)	
25 00	Tone rythmique de la touche 73	
26 00	Tone rythmique de la touche 74	
27 00	Tone rythmique de la touche 75	
28 00	Tone rythmique de la touche 76	
29 00	Tone rythmique de la touche 77	
2A 00	Tone rythmique de la touche 78	
2B 00	Tone rythmique de la touche 79	
2C 00	Tone rythmique de la touche 80	
2D 00	Tone rythmique de la touche 81	
2E 00	Tone rythmique de la touche 82	
2F 00	Tone rythmique de la touche 83	
30 00	Tone rythmique de la touche 84 (do 6)	
31 00	Tone rythmique de la touche 85	
32 00	Tone rythmique de la touche 86	
33 00	Tone rythmique de la touche 87	
34 00	Tone rythmique de la touche 88	
35 00	Tone rythmique de la touche 89	
36 00	Tone rythmique de la touche 90	
37 00	Tone rythmique de la touche 91	
38 00	Tone rythmique de la touche 92	
39 00	Tone rythmique de la touche 93	
3A 00	Tone rythmique de la touche 94	
3B 00	Tone rythmique de la touche 95	
3C 00	Tone rythmique de la touche 96 (do 7)	

*1 – 4 – 1 Tone rythmique

Adresse offset	Description		
00	0000 00aa	Groupe d'ondes	0-2 (INT, EXP, CARD)
# 01	0000 aaaa 0000 bbbb	Numéro d'onde	0-254 (1-255)
03	0000 000a	Commut de Tone	0-1 (OFF, ON)

	04	0aaa aaaa	Accord grossier 0-127 (C-1–G9)
	05	000a aaaa	Groupe d'exclusion 0-31 (OFF, 1–31)
	06	0000 000a	Mode d'enveloppe 0-1 (NO-SUS, SUS)
	07	0aaa aaaa	Accord fin 14-114 (-50–+50)
	08	0000 aaaa	Variation de hauteur aléatoire 0-15 (0, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 70, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 800, 1200)
	09	0000 aaaa	Action du pitch bend 0-12
	0A	0aaa aaaa	Sens du niveau d'env de haut. à la dyn. 1-127 (-63–+63)
	0B	0000 aaaa	Sens. de la durée d'env de haut à la dyn 0-14 (-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	0C	0aaa aaaa	Intensité de l'env de hauteur 52-76 (-12–+12)
	0D	0aaa aaaa	(Env de haut.) T 1 0-127
	0E	0aaa aaaa	(Env de haut.) L 1 1–127 (-63–+63)
	0F	0aaa aaaa	(Env de haut.) T 2 0-127
	10	0aaa aaaa	(Env de haut.) L 2 1-127 (-63–+63)
	11	0aaa aaaa	(Env de haut.) T 3 0-127
	12	0aaa aaaa	(Env de haut.) L 3 1-127 (-63–+63)
	13	0aaa aaaa	(Env de haut.) T 4 0-127
	14	0aaa aaaa	(Env de haut.) L 4 1-127 (-63–+63)
	15	0000 00aa	Mode de filtrage 0-2 (OFF, LPF, HPF)
	16	0aaa aaaa	Fréq. de coupure 0-127
	17	0aaa aaaa	Résonance 0-127
	18	0000 000a	Mode de résonance 0-1 (SOFT, HARD)
	19	0aaa aaaa	TVF-Sens à la dyn. du niveau d'env. 1-127 (-63–+63)
	1A	0000 aaaa	TVF-Sens à la dyn. de la durée d'env. 0-14 (-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	1B	0aaa aaaa	TVF-Intensité d'env 1-127 (-63–+63)
	1C	0aaa aaaa	TVF-T 1 0-127
	1D	0aaa aaaa	TVF-L 1 0-127
	1E	0aaa aaaa	TVF-T 2 0-127
	1F	0aaa aaaa	TVF-L 2 0-127
	20	0aaa aaaa	TVF-T 3 0-127
	21	0aaa aaaa	TVF-L 3 0-127
	22	0aaa aaaa	TVF-T 4 0-127
	23	0aaa aaaa	TVF-L 4 0-127
	24	0aaa aaaa	Niveau 0-127
#	25	0000 aaaa 0000 bbbb	Panoramique 0-128 (-64–+64, RND)
	27	0aaa aaaa	TVA-Sens à la dyn du niveau d'env 1-127 (-63–+63)
	28	0000 aaaa	TVA-Sens. à la dyn. de la durée d'env 0-14 (-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	29	0aaa aaaa	TVA-T 1 0-127
	2A	0aaa aaaa	TVA-L 1 0-127
	2B	0aaa aaaa	TVA-T 2 0-127
	2C	0aaa aaaa	TVA-L 2 0-127
	2D	0aaa aaaa	TVA-T 3 0-127
	2E	0aaa aaaa	TVA-L 3 0-127
	2F	0aaa aaaa	TVA-T 4 0-127
	30	0aaa aaaa	Niveau direct 0-127
	31	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la reverb 0-127
	32	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au chorus 0-127
%	33	0000 000a	Sélection de sortie 0-1 (MAIN, SUB)
Taille totale		00 00 00 34	

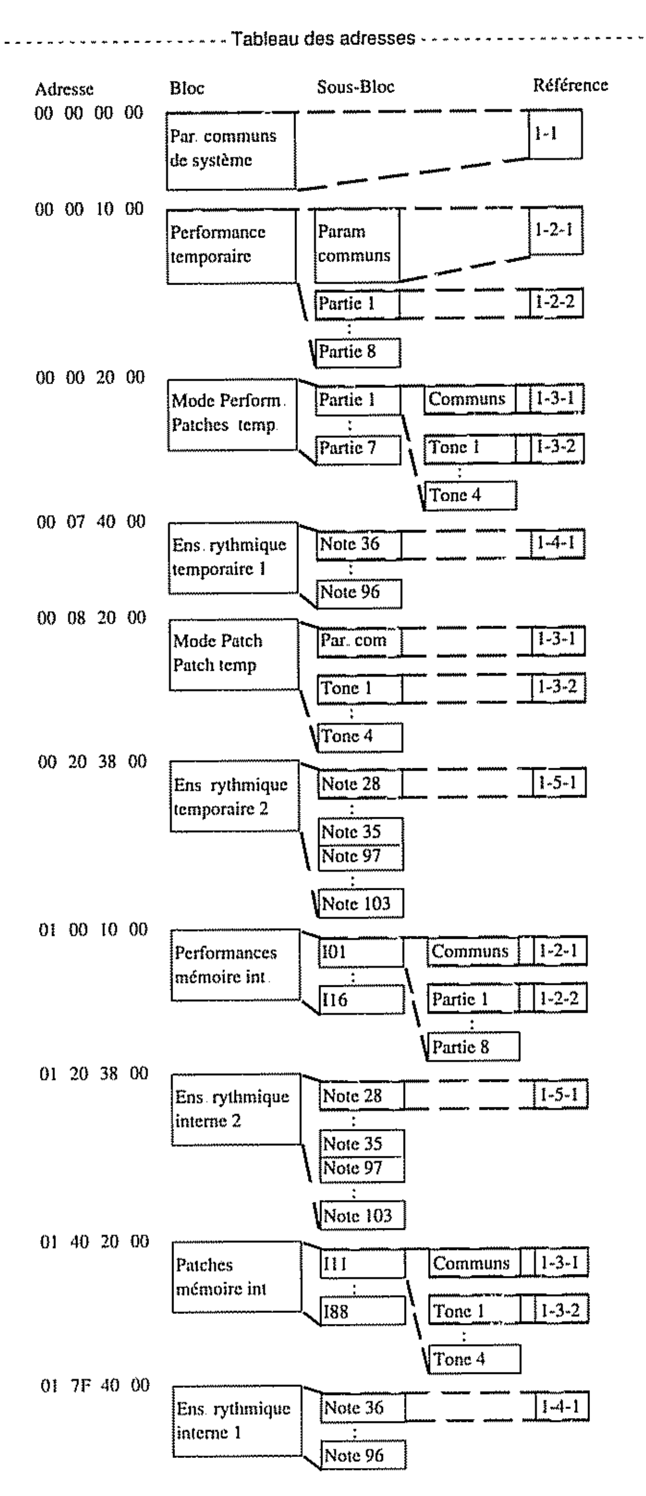
*1 – 5 Ensemble rythmique 2

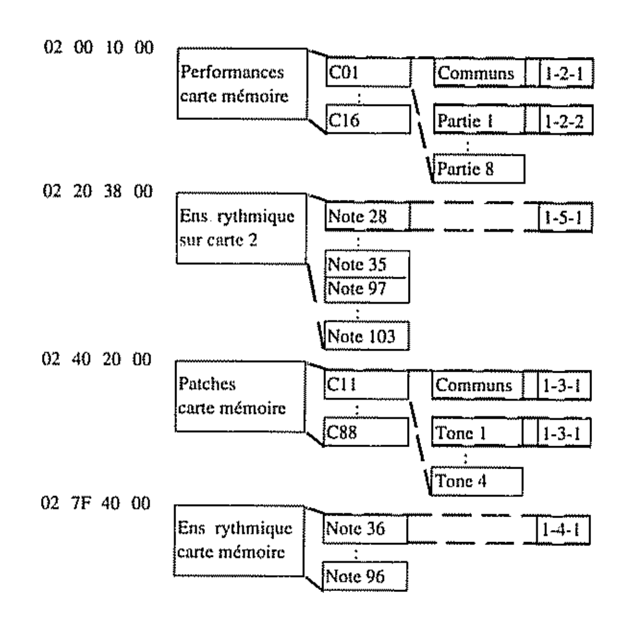
Adresse offset	Description	
38 00	Tone rythmique de la touche 28 (mi 1)	*1-5-1
:	:	
3F 00	Tone rythmique de la touche 35 (si 1)	
40 00	Tone rythmique de la touche 97 (do# 7)	
:	:	
46 00	Tone rythmique de la touche 103 (sol 7)	

*1 – 5 Ensemble rythmique 2

Comme 1-4-1

--------------------- Tableau des adresses ---------------------





2. GS

<N° de modèle : 42H>

Adresse de base	Description	
40 10 40	Tempérament – Scale Tune (Partie 8)	*2-1
40 11 40	Tempérament – Scale Tune (Partie 1)	
40 12 40	Tempérament – Scale Tune (Partie 2)	
40 13 40	Tempérament – Scale Tune (Partie 3)	
40 14 40	Tempérament – Scale Tune (Partie 4)	
40 15 40	Tempérament – Scale Tune (Partie 5)	
40 16 40	Tempérament – Scale Tune (Partie 6)	
40 17 40	Tempérament – Scale Tune (Partie 7)	

*2 - 1 Tempérament – Scale Tune

Adresse offset	Description			
00	0aaa aaaa	Tempérament	do	0-127 (-64 – +63)
01	0aaa aaaa	Tempérament	do#	
02	0aaa aaaa	Tempérament	ré	
03	0aaa aaaa	Tempérament	ré#	
04	0aaa aaaa	Tempérament	mi	
05	0aaa aaaa	Tempérament	fa	
06	0aaa aaaa	Tempérament	fa#	
07	0aaa aaaa	Tempérament	sol	
08	0aaa aaaa	Tempérament	sol#	
09	0aaa aaaa	Tempérament	la	
0A	0aaa aaaa	Tempérament	la#	
0B	0aaa aaaa	Tempérament	si	
Taille totale	00 00 00 0C			

Remarque : Si vous envoyez des données concernant le tempérament, vous devez le faire en un même paquet pour toutes les notes de l'octave, de *do* à *si*

/Exemple d'utilisation de message DT1/
Pour régler le tempérament de la Partie 1 de la Performance en gamme arabe, envoyez les données suivantes :
F0H 41H 10H 42H 12H 40H 11H 40H 3AH 6DH 3EH 34H 0DH 38H 6BH 3CH 6FH 40H 36H 0FH 50H F7H

● Tableau A-1 Conversion décimal-hexadécimal

Le MIDI utilise 8 bits pour l'octet de statut et 7 bits pour les données, les adresses ou tailles de message exclusif Normalement, la notation hexadécimale sert à exprimer ces valeurs

Référez-vous au tableau ci-après pour convertir une valeur décimale en hexadécimal

* Lors de l'expression d'un numéro de canal MIDI, de banque ou de changement de programme, veuillez noter que la valeur est en fait inférieure d'une unité à celle affichée par l'instrument.
  En effet, les canaux MIDI sont exprimés par une valeur de 0 à 15 et non pas de 1 à 16
* La plage de 7 bits peut exprimer 128 valeurs de 0 à 127 Pour des plages plus importantes, il faut plusieurs octets de données
* Les valeurs signées sont 00H=-64, 40H=0 et 7FH=+63 En notation décimale, c'est la valeur donnée dans le tableau diminuée de 64.
  La valeur signée pour des paires d'octets est 00 00H=-8192 40 40H=0, 7F 7FH=8191.
  Par exemple, convertissez aaH bbH (hex) en décimal comme suit : aa bbH – 40H 00H = aa x 128 + bb – 64 x 128

Déc	Hex.	Déc.	Hex.	Déc.	Hex.	Déc.	Hex.
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

● Tableau A-2 Code ASCII

Le JV-90 utilise le code ASCII suivant quand il transmet/reçoit des noms de Patches ou Performances par le MIDI

Car.	Hex.	Car.	Hex.	Car	Hex.
Esp	20H				
A	41H	a	61H	1	31H
B	42H	b	62H	2	32H
C	43H	c	63H	3	33H
D	44H	d	64H	4	34H
E	45H	e	65H	5	35H
F	46H	f	66H	6	36H
G	47H	g	67H	7	37H
H	48H	h	68H	8	38H
I	49H	i	69H	9	39H
J	4AH	j	6AH	0	30H
K	4BH	k	6BH	+	2BH
L	4CH	l	6CH	–	2DH
M	4DH	m	6DH	*	2AH
N	4EH	n	6EH	/	2FH
O	4FH	o	6FH	#	23H
P	50H	p	70H	!	21H
Q	51H	q	71H	,	2CH
R	52H	r	72H	.	2EH
S	53H	s	73H		
T	54H	t	74H		
U	55H	u	75H		
V	56H	v	76H		
W	57H	w	77H		
X	58H	x	78H		
Y	59H	y	79H		
Z	5AH	z	7AH		

[SYNTHETISEUR EVOLUTIF] Date : 13 octobre 1993

Modèle JV-90

Tableau d'équipement MIDI

Version : 1.00

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1 – 16	1 – 16	
	Modifié	1 – 16	1 – 16	Mémorisé
Mode	Par défaut	Mode 3	Mode 3	
	Modifié	×	Mode 3, 4 (M = 1)	
	Altéré	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻		
N° de note		0 – 127	0 – 127	
	Vraiment jouées	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 – 127	
Dynamique	Enfoncement	○	○	
	Relâchement	○	○	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	×	×	
	Par canal	○	○	
Pitch bend		○	○	Résolution : 9 bits
Changement de commande	0 – 95	✻ 1		
	0		○ ✻ 1	Sélection de banque
	1		○ ✻ 1	Modulation
	5		○ ✻ 1	Durée de portamento
	6, 38		○ ✻ 1	Entrée de donnée
	7		○ ✻ 1	Volume
	10		○ ✻ 1	Panoramique
	11		○ ✻ 1	Expression
	64		○ ✻ 1	Sustain (Hold-1)
	65		○ ✻ 1	Portamento
	91		○ ✻ 1	Reverb
	93		○ ✻ 1	Chorus
	100, 101	×	○	RPN (LSB, MSB)
	121	×	○	Initialisation des commandes
Changement de programme		○ ✻ 1	○ ✻ 1	
	N° réels	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 – 127	
Système exclusif		○	○	
Système commun	Position ds le morceau	×	×	
	Sélection du morceau	×	×	
	Accord	×	×	
Système en temps réel	Horloge	×	×	
	Commandes	×	×	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	×	○	
	All Notes OFF	×	○ (123 – 127)	
	Active sensing	○	○	
	Ré-initialisation	×	×	
Notes		✻ 1 ○, ×, programmable		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO

Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : OUI
x : NON

Comment lire un tableau d'équipement MIDI

O : Les données MIDI peuvent être transmises ou reçues.
X : Les données MIDI ne peuvent pas être transmises ni reçues.

Canal de base
Le canal MIDI servant à la transmission (ou à la réception) de données MIDI peut être choisi dans cette plage. Le réglage de canal MIDI est conservé même après extinction de l'appareil.

Mode
Les claviers les plus récents utilisent le mode 3 (omni off, poly).

Réception : Les données MIDI ne sont reçues que sur les canaux spécifiés, et jouées polyphoniquement.
Transmission : Toutes les données MIDI sont transmises sur le canal MIDI spécifié.

❖ "Mode" se réfère aux messages de mode MIDI.

N° de note
C'est la tessiture (la plage de notes) qui peut être transmise (ou reçue) par le biais de messages Note On et Note Off. La note numéro 60 est le do médian (C4/do4).

Dynamique
C'est la plage de dynamique qui peut être transmise (ou reçue) par le biais de messages Note On et Note Off.

Aftertouch (pression)
Polyphonique : chaque touche pressée a sa propre valeur d'aftertouch
Par canal : toutes les notes d'un même canal ont la même valeur d'aftertouch

Pitch Bend
La plage d'action du pitch bend pour chaque Tone détermine la variation de hauteur maximale pouvant être causée par des messages de pitch bend. Avec un réglage de 0, les messages de pitch bend sont ignorés.

Changement de commande
Cela vous donne les numéros de commandes qui peuvent être transmis (ou reçus) et ce qu'ils commandent. Pour des détails, référez-vous à l'équipement MIDI.

Changement de programme
Les numéros de programme du tableau indiquent les données réelles (c'est-à-dire inférieures d'une unité aux numéros de Patch et de Tone).

Système exclusif
La réception de messages exclusifs peut être mise en/hors service.

Système commun, système en temps réel
Ces messages MIDI servent à synchroniser séquenceurs et boîtes à rythmes. Le JV-90 ne les utilise pas.

Messages auxiliaires
Ces messages servent principalement à faire fonctionner normalement un système MIDI. La transmission d'active sensing (test de liaison) peut être mise en/hors service.

6. Index

[I]

[L]

[M]

[N]

[O]

[P]

[R]

[S]

[T]

[V]

[Z]

7. Caractéristiques

JV-90 : Synthétiseur évolutif

● Clavier
76 touches (avec dynamique et aftertouch par canal)

● Polyphonie maximale : 28 voix

● Mémoire
Usine
Patch : 256
Performance : 64
Ensemble rythmique : 4

Interne
Patch : 64
Performance : 16
Ensemble rythmique : 1

Carte de données (option)
Patch : 64
Performance : 16
Ensemble rythmique : 1

● Effets
Chorus : 3 types
Reverb : 8 types

● Afficheur
40 caractères, 2 lignes (LCD rétro-éclairé)

● Prises
Prises jack de sortie : Mix l(Mono)/R, V-EXP L/R
Prise jack stéréo pour écouteurs
Prise jack pour pédale de sustain
Prises jack pour pédales (1, 2)
Prises MIDI (IN, OUT, THRU, V-EXP IN)
Fentes pour carte (carte PCM, carte DATA)

● Dimensions
1200 x 305 x 85 mm

● Poids
9,9 kg

● Consommation électrique
21W (117V), 21W (230V), 21W (240V)

● Accessoires
Mode d'emploi
Cordon d'alimentation (230V, 240V uniquement)

● Options
Carte de données (DATA) : M-256E
Carte PCM : série SO-PCM1
Carte DATA (ROM) : série PN-JV80
Carte d'extension d'ondes : série SR-JV80
Carte d'extension de voix : série VE

* Dans l'intérêt du développement de ce produit, ses caractéristiques et/ou son apparence sont sujettes à modification sans préavis.



00129489 '94-3-A3NiTHiER